Micro NEWS

15 F

P.A. GRATUITES

TOUT SUR LA NEO-GEO

C.E.S DE CHICAGO

M 2843 37 - 15,00 F

CLOUD KINGDOMS

DISTRIBUE DANS LES FNAC ET DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

Le premier jeu à faire figurer un héros de software bondissant, résistant et se dirigeant dans 8 directions.

Quand les cristaux magiques de Terry sont volés par le Baron Von Bonasai qui les emmène au pays des Royaumes des Nuages, il ne reste qu'une chose à faire ! Il monte dans son skycopter vert super géant et s'envole à leur recherche. Là, Terry! fouille chaque royaume et retrouve les cristaux sur son chemins, mais tout n'est pas si facile... en route, il rencontre les boules de billard géantes et les méchants monstres insectes.

CLOUD KINGDOMS offre une action de jeu d'arcade prenante jusqu'à la fin ! Chacun des 32 niveaux est totalement différent. Explorez les tous et régalez-vous grace à des images fantastiques, des effets sonores et une jouabilité grisante avec le joystick.

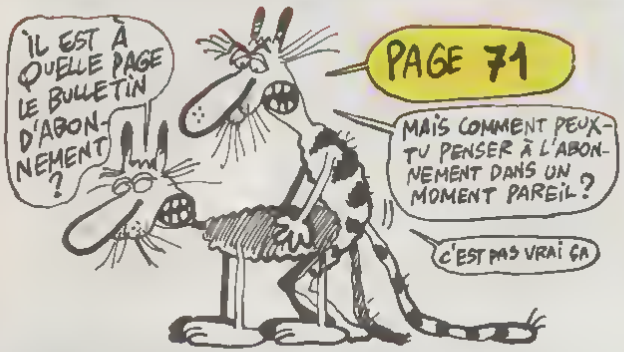
Voici un jeu que vous n'arriverez tout simplement pas à éteindre ! ! !

- Avec des bumpers de flipper, de la glace, des aimants, des trous noirs, des plages, des piscines d'acide, des portes condamnées, trop d'éléments pour tous les nommer !
- Objets à collecter sur chaque écran : diamants, fruits, fleurs, clés, coffres aux trésors.
- Objets supplémentaires : ailes, pots de peinture, horloges, chaussures bondissantes, chaussures de course, boisson gazeuse et potion.
- La version ST offre la même qualité de son que la version Amiga.
- Par Dene Carter, le créateur de titres hit tels que : Druid et « Enlightenment ».

Dieponible fin avril sur ST, Amiga, CBM 64, IBM PC.

DISTRIBUE PAR UBISOFT

MILLENNIUM



SOMMAIRE

NEWS 4
PROF ST/DOC AMIGA 12
ABONDOS 16
CAPITAINE PIXEL 20
LE PETIT MONDE DE L'EMULATION 25
TOPS & SOFTS 28
COURRIER 41
MAJOR THOMSON 44
CONSOLES 46
DOSSIER NEO-GEO 54
CARALI 58
ASTRO-MICRO/MOTS CROISES 59
TOP SECRET 60
PETITES ANNONCES 64
BARGON ATTACK 68
LA PAGE DECHIREE 70
ROSIE ZOUNETTE 72
SEX MACHINES 74
STEPHANIE 76
LA COLLEC' 77
BLAGUES & SOLUTIONS DES JEUX 78
INSERT COIN 80
DERNIERE MINUTE 82

GRATUIT !

Nous l'avions crié haut et fort en novembre dernier : "Les prix micro sont trop chauds !" Depuis, plus de six mois se sont écoulés et un grand nombre de machines et de logiciels ont baissé de prix : l'Amiga 500, toutes les consoles japonaises, les cartes Sega, ainsi que de nombreux jeux pour ordinateurs - aussi bien 16 bits que 8 bits puisque l'on trouve des dizaines de jeux à moins de 100 F sur Amstrad CPC, notamment dans les pages de Micro News. Nous ne pouvons donc que nous féliciter de la tendance du marché qui va, lentement mais sûrement, vers une réelle démocratisation des prix.

Nous vous proposons d'aller encore plus loin dans cette direction en mettant gratuitement les pages de Micro News à votre disposition pour vendre ou échanger les logiciels et les machines dont vous souhaitez vous séparer - grâce à nos petites annonces gratuites ! Votre seule obligation sera d'utiliser le coupon du dernier numéro paru. Ensuite, à vous les rencontres et les échanges ! Car à quoi bon garder un jeu dont on a fait cent fois le tour ?

Croyez-le bien, vendre ou échanger le matériel dont on est lassé est la clé d'une pratique détendue des jeux vidéo - à l'opposé du piratage, trop lourdement sanctionné par la loi pour que le jeu en vaille la chandelle...

Jean-Michel Berté

PSYGNOSIS ON THE MOVE

L'été de Psygnosis : shoot'em up, space-opera et une course de buggy à la *Nitro*... glycérine !

Imaginez un monde futuriste plein de trouble et de chaos, un endroit où il n'existe aucune loi La vie sur cette planète hostile se révèle loin d'être facile en fait, elle est même carrément impossible Les formes de vie extraterrestre abondent et protéger d'indispensables containers des griffes de cette multitude de répugnants personnages va vous permettre de prouver vos talents

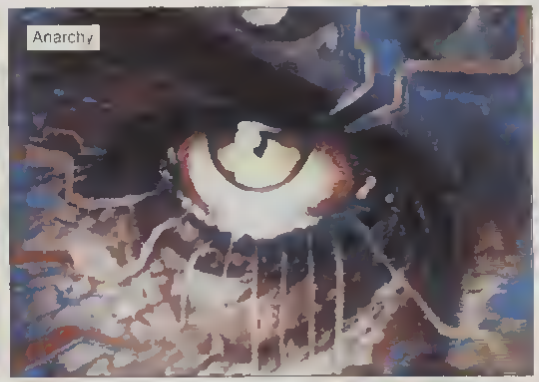
ANARCHY VAINCRA

Laissez votre doigt appuyé sur la gâchette tandis que nous nous enfonçons dans les sombres profondeurs d'**Anarchy**, la toute dernière production de Psygnosis Mais attention, ce jeu n est pas fait pour les cœurs sensibles. Vous allez avoir besoin de toute votre présence d'esprit dans ce shoot'em up rapide et furieux

Pour commencer, votre vaisseau se trouve équipé seulement d'un laser à tir unique En démolissant quelques-unes des crapules sans nom qui rôdent de façon menaçante autour de votre astronef, vous pourrez faire provision des armes nécessaires à l'augmentation de votre puissance de feu Mais méfiance, n'ayez pas la détente trop facile car vos lasers pourraient bien désintégrer d un seul coup les containers que vous êtes cense protéger Des champs de force miniatures, récupérés sur les cadavres des aliens abattus, protègent les barils de ces dangereux prédateurs - mais pas de vos propres lasers Et si l'un des aliens réussissant à s'emparer de l'un d'entre eux ? La les choses se corsent car quand un de ces débris atteint le haut de l'écran, il se transforme en un mutant malveillant capable de causer d'incalculables dégâts.

Au début, vous n avez que dix containers a protéger, mais à la fin de chaque niveau (il y en a douze en tout) on vous en fournit un supplémentaire, ce qui rend la vie passablement invivable Comme un monstre hideux vient s'y ajouter (de plus en plus effrayant et répugnant à mesure que le jeu progresse), vous aurez bien du mal à passer au palier suivant Gardez un œil sur votre champ d'énergie, qui décroît à chaque impact avec un alien Et lorsqu'il est épuisé ? Pas de cérémonie, vous explosez et tombez dans l'oubli !

En fait *Anarchy* n'est rien d autre qu'un bon vieux shoot'em up à la mode du jour - agrémenté de quelques petits trucs excitants, histoire de faire bonne mesure. Prévu à la mi-juin sur ST, une version Amiga devrait arriver à la fin du mois

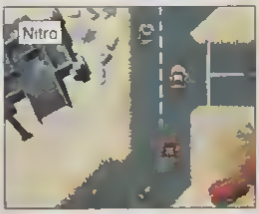


LES MARAUDEURS DE L'ESPACE

L'autre poulain des écuries Psygnosis se nomme **Matrix Marauders**, une course spatiale futuriste dans un tout autre genre

Vous avez été choisi comme concurrent pour participer à la plus formidable course de l'Univers Propulsé de votre vaisseau-mère dans un croiseur de course pirate spécialement mis au point, vous devez vous battre contre cinq adversaires acharnés sur un terrain casse-cou au nom prometteur de 'No Return' - en fait un circuit en 3D construit par des droïdes prisonniers au plus profond des entrailles d'un trou noir

Même un coureur intergalactique aussi entraîné que vous et connu pour être le meilleur sur Terre va se retrouver sans préparation adéquate devant un tel challenge, une véritable course à la mort puisqu'il ne peut y avoir qu un seul survivant (et les paris ne sont pas franche-



ment en votre faveur). Foncez donc dans un labyrinthe de tunnels mortels, négociez les courbes et les méandres du circuit ! La première chose à faire pour rester devant vos concurrents ramasser suffisamment de carburant et de modules d'équipement, puis récupérer des munitions supplémentaires et les composants spéciaux qui activent les systèmes de cartes et de navigation de votre engin Les bonus doivent être collectés le plus rapidement possible car vos concurrents continuent de foncer à travers les tunnels de la mort vers

le centre du terrain Et pour vous rendre la vie encore un peu plus difficile (comme si elle ne l'était pas déjà assez comme ça !), il existe de nombreuses impasses et des pièges soumois qui vous attendent à chaque tour N oubliez surtout pas de traquer et de détruire vos adversaires qui vous attendent comme des maniaques au tournant

Matrix Marauders devrait sortir dans le courant du mois de juillet sur ST et Amiga et offre de l'action non-stop à un rythme qui vous coupera le souffle

NITRO NI TROP PEU

Enfin Psygnosis prévoit (encore pour cet été) **Nitro**, qui devrait sortir sur ST et Amiga au mois d'août Comme *Anarchy*, Psygnosis a une fois de plus repris un thème classique - cette fois, une course de buggy - mais y a ajouté quelques petites touches novatrices *Nitro* est une course pour le moins étrange et farfelue, alors attachez vos ceintures, faites rugir le moteur et c'est parti ! Mais attention, les autres conducteurs sont tous des têtes de lard et vont s'acharner à faire une queue de poisson, à rentrer dans l'adversaire ou à placer n'importe quel coup bas possible et imaginable ! Testez sans hésiter vos réflexes sur plus de vingt circuits différents situés dans des endroits aussi variés que le désert, la jungle, la ville ou des terrains enneigés La section la plus ardue est celle qui se déroule de nuit car vous devrez courir avec la faible lueur de vos phares pour seul guide En cours de route, il vous faudra ramasser de considérables bonus d'argent qui vous permettront d'acheter un accélérateur de vitesse, un turbo, des pneus plus adhérents ou un blindage - autant d'accessoires qui vous mèneront à la victoire En prime, *Nitro* dispose d'une option trois joueurs qui vous permettra de partager le plaisir des chocs fracassants avec une paire de copains

Et comme si ça ne suffisait pas, Psygnosis cache encore pour cet automne une foule de titres dans ses manches Préparez-vous pour la sortie d'**Awesome**, un jeu de stratégie et de commerce complexe et pour celle du macabre et brutal **Killing Game Show** Viendra ensuite le tant attendu **Tempus**, un jeu combinant des phases à la *Dungeon Master* avec des scrollings différentiels et des vues extérieures (forêt, labyrinthes etc)

Et dans un genre plus guilleret, **Puggsy**, un adorable petit extraterrestre qui se prépare à faire ses débuts sur nos écrans, en même temps qu'un autre jeu de plate-forme **Cutie Poo**

Kelly Beswick

LORICIEL NEWS LORICIEL NEWS

LORICIEL

SI VOUS ÊTES

INDÉPENDANT
ON ASSISTE
YNAMIQUE et DÉTERMINÉ
XPÉRIMENTÉ
ROGRAMMEUR ou GRAPHISTE
NERGIQUE, CRÉATIF
ORMAL
ISPONIBLE
MBITIEUX et PASSIONNÉ
OCTURNE ou DIURNE
RÈS BON
ÉRIEUX

LORICIEL recherche pour son département édition des Indépendants des programmeurs sur ST, AMIGA AMSTRAD CPC et des graphistes animateurs Si vous êtes intéressé(e) adressez votre CV à LORICIEL DEPARTEMENT EDITION Réf : MN 05 90 31, rue de la Procession 92500 RUEIL

LORICIEL S.A.
31, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
EDITION : 47 52 11 33
DISTRIBUTION : 47 52 18 18

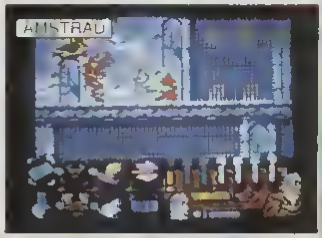
NEWS

SATAN L'HABITE !

Ça devait finir par arriver avec tous ces softs épouvantables qui peuplent nos bécanes, le Diable en personne vient de pointer le bout de son sexe écailleux. Il a d'ailleurs produit et mis en bière ce logiciel au nom évocateur - **Satan.** Une preuve de ce que nous avançons : si vous faites défiler à l'envers le programme, un énorme 666 (le nombre de la Bête) jaillit sur votre moniteur. Gasp ! Nous vous conseillons de réviser votre manuel d'exorcisme et de faire brûler une tonne d'encens pour éviter de sombrer dans les flammes infernales. En voiture pour cette messe noire en un lieu oublié et en un temps enfoui dans les limbes, où les forces du Mal exerçaient leur pouvoir absolu sur l'univers !

La race des mages, seule force capable d'arrêter cette invasion maléfique, se morfond entre les mains des sbires du Maître des Ténèbres. Seul un guerrier expérimenté peut mettre fin à ce cauchemar satanique. Mais, avant d'affronter le Malin et ses hordes dévastatrices, il doit traverser les frontières de la Magie car, sans pouvoir de sorcellerie (blanche), il perdra la vie. A l'assaut ! Devant vous s'élèvent les murs du Palais des Nues, la demeure de Belzébuth transformée en prison. La lutte s'annonce sanglante : y laisserez-vous votre âme ?

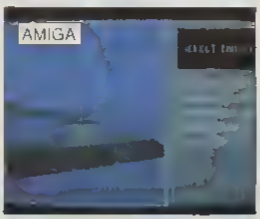
Ce logiciel comprend deux parties totalement indépendantes car il faut sortir vainqueur du premier challenge pour pouvoir accéder au suivant. Vous traverserez les sites insolites de la terre de la Magie Perdue et découvrirez trois parchemins remplis de sortilèges défendus par les terribles Tam Lin. Sur votre chemin vous rencontrerez l'écuyer Trow (redoutable et dangereux), Kelpie - le bûcheron à la hache ravageuse - ou Nairb la gargouille crachouse de feu. L'aventure ne s'achèvera que si vous réussissez à libérer les mages prisonniers dans l'antre démoniaque. Ce satané logiciel sera disponible sur tous les formats dans les semaines à venir : un vendredi 13 très précisément...



UN TIGRE DANS LE BOMBER !

Fighter Bomber, l'excellent simulateur de vol d'Activision contient déjà cinq missions et quatre niveaux de difficulté, plus un éditeur qui vous permet de créer vos propres objectifs. Si tout ça ne vous suffit pas, rassurez-vous, Activision a pensé à vous et vient de sortir une disquette de scénarios qui va mettre vos réflexes à l'épreuve. **Fighter Bomber Advanced Mission Disk.**

Seize missions beaucoup plus difficiles que celles de l'original vous y sont proposées. Au programme notamment, l'attaque d'un sous-marin à l'intérieur duquel se tient une conférence secrète (pas tant que ça, puisque vous êtes au courant !) qui réunit les plus grands chefs terroristes. Autre objectif, la défense d'un aéroport civil menacé par des tanks et des troupes ennemies (des grévistes ?). Ça va saigner ! Il ne sera pas dit que mamie ne pourra pas prendre son avion pour aller voir ses petits-enfants à Toulouse ! Comme *Fighter Bomber, Advanced Mission Disk* sera disponible sur ST, Amiga, PC et compatibles (sortie prévue pour le mois de juillet).



TERRORISME TEMPOREL

Chez Activision, les créateurs de *Hammerfist* récidivent dans un tout autre style avec **Time Machine**, un jeu d'arcade/aventure en 4D (avé la notion de temps) qui va vous tenir rivé devant votre écran un bon bout de temps.

Tout débute dans le laboratoire secret du professeur Potts, un scientifique solitaire dont l'obsession est de voyager à travers le Temps et l'Espace. Après des années de travail acharné, il vient de mettre au point une machine à voyager dans le Temps. Eh oui, encore un qui a vu *Back to the Future* ! Le savant fou s'apprête à savourer le fruit de ses recherches lorsque, soudain, une bande de terroristes le prend en otage, lui et sa précieuse invention. Une folle course-poursuite à travers la totalité des dimensions commence. Préhistoire et Futur seront le théâtre de vos agissements - à vous de modifier ou de rétablir le cours de l'Histoire ! Temporellement superbe ! Vivement après-demain ou avant-hier pour la sortie de ce logiciel (sortie prévue en août si tout va bien...).

MICRO SHOW

LE JOURNAL DE LA MICRO SPECTACLE INFOGRAMES

SIM CITY

PETITE VILLE DEVIENDRA GRANDE !

Plus qu un jeu un véritable phenomène élu et reélu meilleur de l année 1989 en Europe comme aux USA et qui vous permettra de prendre en main la destinée des plus grandes villes du monde

Construire des usines des routes des maisons des aéroports organiser le trafic raser des quartiers entiers à vous qui n êtes nen de moins que le Maire d être plus fort et plus avisé qu Orson WELLES dans Citizen Kane de gerer d équilibrar votre budget de lever des impots de spéculer si le cœur vous en dit en un mot soyez grandiose et infaillible !

Vous verrez alors en temps réel votre cite croitre et embellir votre population heureuse et ravie prospérer

Et si dés lors blasé vous rêvez d affronter d autres périls un mode catastrophe vous obligera à vous dépasser furieusement pour sauver votre ville des tornades inondations et autres cataclysmes

Au choix créez votre ville ou utilisez l un des 8 scenarios fournis

Disponible sur MACINTOSH PC et compatibles, AMIGA C64 et bientôt ATARI ST STE AMSTRAD SPECTRUM

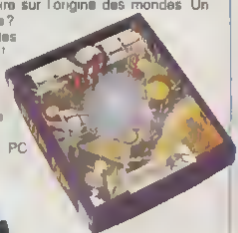
INDISPENSABLE Terrain Editor complément du jeu SIM CITY vous permettra de créer dans un délire fou le moindre détail de votre environnement et vous offrira pas moins de 9 villes jusqu à 18 selon les versions pour aller au bout de vos rêves !

Disponible actuellement sur MACINTOSH AMIGA PC et compatibles

COLLECTION CARTOON

DU BIG BANG AU GRAND BOUM

• Lorsque vous etes perdu dans l espace-temps comment en sortez vous ?
– Par le rebond ! Par le rebond bien sur !
• Oui, et si vous trouvez la sortie que devez vous faire ?
– Rebondir ! Rebondir pour chercher l entree !
• D accord toutefois ou se trouve la fin et le début ?
– Au commencement de l Univers et à la fin des Temps !
• Merci Professeur Mouflidecespréciaux conseils sur POP UP le jeu bondissant que vous avez tiré de votre théorie révolutionnaire sur l origine des mondes Un dernier mot peut-être ?
– Avec POP UP faites de BONDS voyages !
• Et vous de beaux rêves Professeur

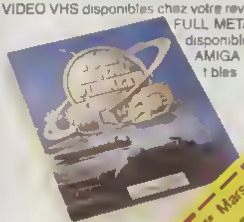


POP UP disponible sur ATARI AMIGA AMSTRAD K7 et DK PC et compatibles

STRATÉGIE

MARRE DES MARÉES !

A l entrainement tout paraît simple les cartes et les engins sont propres et les ennemis identifiés Sur le terrain la poussiére les moteurs grippés les fuites d huile les trahisons ne vous simplifieront pas la vie mais c est surtout ca foutu sol qui n en finit pas de bouger ces maudites marées qui font régulièrement s enliser les machines qui cassent le moral des meilleurs Si vous avez les nerfs fragiles évitez FULL METAL PLANETE Ça ressemble à un jeu mais c est l aventure la plus extreme que vous vivrez *FMCommandant BERLOT Conseil aux nouveaux FMPilotes UNIQUE* La notice et les conseils de FULL METAL PLANETE en VIDEO VHS disponibles chez votre revendeur



FULL METAL PLANETE disponible sur ATARI AMIGA PC et compatibles

ALPHA WAVES

Le logiciel NEW AGE arrive. Découvrez avec ALPHA WAVES une nouvelle génération de jeux l ordinateur communique DIRECTEMENT avec votre cerveau grâce aux fameuses ondes ALPHA Avec cette authentique MACHINE A RÊVER au plaisir de la découverte d'un fantastique univers s ajoute celui de l'émotion et de la réalité virtuelle

Bientôt disponible sur ATARI AMIGA, PC et compatibles

OCÉE CRYSTAL

à renvoyer à INFOGRAMES 84 rue du 1er Mars 1943 69100 Villeurbanne
OUI je désire recevoir gratuitement MICRO SHOW le journal de la micro spectacle INFOGRAMES
NOM
PRÉNOM
ADRESSE
VILLE
CP

NEWS

CES DE CHICAGO : LES NOUVELLES CONSOLES

Au royaume de l'informatique, les consoles sont reines...
Ce phénomene, déjà perceptible l'année dernière à la même époque, va en grandissant.

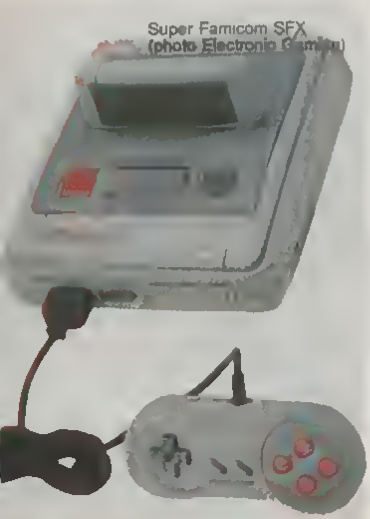
A tout seigneur, tout honneur Nintendo, maître incontesté du jeu vidéo dans le monde, continue sa course en tête malgré une concurrence de plus en plus intensive. Après un an d'hésitation, la firme japonaise vient enfin d'entamer la production d'une console 16 bits.

La Superfamicom SFX

D'ores et déjà, les grosses pointures de la micro comme Capcom, Konami, Imagineer et Seta ont annoncé les titres qu'ils ont l'intention de développer sur cette machine. Outre le microprocesseur 65816, la **Super Famicom SFX** de Nintendo est également dotée de 5 processeurs LSI qui utilisent le dernier cri de la technologie des semi-conducteurs. Le hardware contient de plus de nouveaux éléments permettant une meilleure animation des sprites.

La caractéristique la plus remarquable de la Super Famicom réside dans l'extrême qualité de ses graphismes en 16 couleurs de base (256 en tramé) sur une palette de 32 768. Le nombre de sprites affichables à l'écran simultanément atteint 128 et leur taille peut varier de 8 x 8 pixels à 64 x 64 pixels, sans perdre de fluidité.

N'oublions pas les effets spéciaux disponibles qui sont carrément éblouissants et donnent des jeux à la qualité encore inégalée : existe par exemple la possibilité de zoomer sur un sprite, comme sur la Lynx d'Atari. En ce qui concerne le son, la SFX dispose d'un processeur sonore capable de générer 8 sons simultanés digitalisés ou non.


Super Famicom SFX (photo Electronic Gamer)

Des jeux

La SFX c'est bien, mais avec les jeux, c'est mieux. C'est la raison pour laquelle cette console sera livrée en standard avec 3 jeux, et non des moindres : le quatrième volet des aventures de Mario dont le nom devrait être **Super Mario World**, **Zelda 3** et **Dragonfly**.

D'autres titres se trouvent également en préparation : **Ghouls and Ghosts 3**, de Capcom ; **Populous**, d'Electronic Arts, adapté par Imagineer, **Godula**, de Seta et le très attendu **Teenage Mutant Ninja Turtles** de Konami...

Nintendo News

La cartouche mirsele, la **Super-16 Cartridge**, offre les performances d'une console 16 bits sur une simple Nintendo 8 bits. On peut déjà trouver un jeu sur ce nouveau système - l'adaptation du film **Hellraiser**. La cartouche et le jeu sont signés Color Dreams.

Nintendo, qui n'annonce jamais rien à la légère, prévoit une augmentation de 66% des ventes de jeux vidéo dans le monde en 1990. Toujours d'après Nintendo, le cap des 7 millions de cartouches sera dépassé avec **Super Mario Bros 3**. On prévoit un chiffre d'affaires d'un milliard de dollars pour le Gameboy et ses logiciels.

Sega Gama G...

Nec TurboExpress

Après Nintendo, Atari et Sega, Nec sort sa console portable - une petite merveille : La Nec **TurboExpress**. Ses caractéristiques vous émmeront pour le moins. Tout d'abord, elle utilise la technologie des cristaux liquides et peut afficher 512 couleurs simultanément à l'écran (avec une diagonale d'environ 6,5 cm). La résolution, de 238 x 312 (bien au-dessus des performances de la Lynx d'Atari), équivaut à la définition d'un moniteur TV. D'ailleurs on peut lui adjoindre un mini-tuner permettant de la transformer en véritable téléviseur ou en moniteur pour caméscope. Tous les jeux existant sur la Nec PC Engine fonctionnent sur la TurboExpress. Ainsi les heureux possesseurs des deux systèmes pourront profiter de leurs ludiciels favoris chez eux, à pied, à cheval et en voiture.

Les mensurations de la TurboExpress : 10,75 cm x 18,25 cm x 4,5 cm.

Nec TurboExpress

Rappelons qu'il existe plus de 160 jeux pour la PC Engine, dont une trentaine sur CD-ROM !

Sega change change de look

Pour être au goût du jour, Sega n'hésite pas à recarrosser et à rebaptiser son ancienne vedette : la Master System devient la **Master System 2**. Aucun point ne la différencie de son aînée - on y remarque absolument les mêmes caractéristiques techniques -, si ce n'est le jeu *Alex Kidd*, livré en standard.

La grande nouveauté Sega, c'est la **Game Gear**, une console portable à base de Z80A 8 bits tournant à 3,58 MHz - avec écran couleur rétro-éclairé de 8,13 cm, une résolution de 480 x 146 et un affichage simultané de 32 couleurs sur une palette de 4096. Le son est stéréo en sortie casque. Ses dimensions : 103 x 210 x 38 mm. En options : un

tuner qui permet d'utiliser l'écran en récepteur TV, ainsi qu'un câble pour relier jusqu'à huit machines. Contrairement à ce que nous espérions, les jeux seront spécifiques au Game Gear - et trois disponibles dès la sortie : **Super Monaco GP** (arcade), **Columns** et **Pengo** (deux puzzles). Des accords de développement ont été signés avec déjà vingt éditeurs.

La suite dans le prochain numéro, où nous vous parlerons entre autres du TT (le 32 bits d'Atari) et des consoles CD-ROM Atari et Commodore !

Jean-Pierre Labro/ Georges Brize

CHICAGO GAMES

Le CES de Chicago a croulé comme chaque année sous une véritable avalanche de jeux - la plupart pour la console Nintendo, leader sur le marché américain.

Ne vous inquiétez pas, nous reviendrons en détail sur toutes ces nouveautés dans les mois qui viennent ! Pour le moment, accrochez-vous à vos fauteuils, ça va tomber sec !

On the Game Boy

Les jeux commencent enfin à arriver sur cette toute nouvelle console portable, avec notamment chez Tarto **Flipull**, qui reprend le principe de jeu de *Plotting* (testé dans ce numéro sur Amiga) et notre bon vieux **Space Invaders**, toujours aussi indémodable. Chez Arcadia on annonce la sortie d'un jeu de réflexion, **Spot**, qui vous permettra de jouer à quatre en même temps. Du côté de Sunsoft, une seule surprise - mais de taille -, puisqu'il s'agit de **Batman**, avec bien sûr au menu les exploits de la célèbre chauve-souris à deux pattes. Programme chargé pour Jaleco avec **Bases Loaded** (un jeu de base-ball), **Hoops** (basket), **WWF Superstars** (catch), **Kwirk** (un infernal jeu de labyrinthe) et **Fortress of Fear** (la suite de *Wizards & Warriors*). Pour finir, Konami fait dans le sportif avec **Bad'n Rad** (skateboard acrobatique) et **NFL Football** (simulation de foot américain).

Nintendo 8 bits

Voilà un nombre incroyable de nouveautés qu'on espère voir très bientôt arriver en France. On commence avec les produits Konami : **Teenage Mutant Ninja Turtles** (le jeu d'arcade inspiré du dessin animé) ; **Bayou Billy** (qui vous fera vivre les exploits d'un aventurier qui ressemble fort à Crocodile Dundee), **Defender of the Crown** (adaptation du hit sorti sur Amiga et ST) ; **Snakes Revenge** (un jeu dans la lignée de *Commando*) et **Kings of the Beach** (une simulation de volley de plage).

Chez Acclaim on annonce **Bigfoot** (une course de ces immenses 4 x 4 américains montés sur d'énormes roues) ; **Sword of Serpents** (de l'heroic-fantasy genre *Bard's Tales*), **Wrestlemania Challenge** (la suite du superjeu de catch avec l'ignoble Hulk Hogan et les plus terrifiants catcheurs américains) ; **Total Recall** (jeu d'arcade/aventure tiré du prochain film d'Arnold Schwarzenegger dans lequel vous dirigez notre bon vieux Schwarzy et ses biceps d'acier) et **Archs Rivals** (un jeu de basket humoristique tout droit sorti des salles d'arcade).

Tarto nous propose **Indiana Jones and the Last Crusade** (une adaptation qui diffère un peu de celle des versions Amiga et ST). Arcadia sort **Silver Surfer** (on y retrouvera des supervilains et tout l'univers des comics Marvel—) et

The Adventures of Robin Hood

Passons à Sunsoft, qui nous a concocté **Batman**, **Journey to Sirius** (où vous combattrez à pied d'horribles aliens), **Fester's Quest** (un jeu horrifique et angoissant où vous pourrez croiser les monstres les plus hideux), **Blaster Master** (des labyrinthes bourrés de créatures de cauchemar) et **Gremlins 2** (où vous dirigez le sympathique petit Gizmo qui tente de limiter les dégâts causés par ses ignobles congénères).

Pour terminer, un petit tour chez Jaleco avec **Wac on Wheels** (course musclée en patins à roulettes), **Astyanax** (on chevalier, s'en va combattre un méchant dragon à coups de sorts et d'épée), **Maniac Mansion**, **Bases Loaded 2** (baseball), **Hoops** (basket), **Goal** (foot) ; **Mechanoids** (bagarres de robots de type postgolduraken), **Pinball Quest** (un flipper à scénario) et **The Last Ninja** (arts martiaux et castagne à volonté).

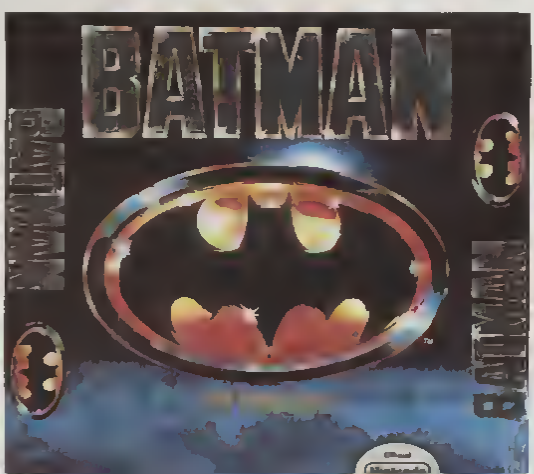
Sega Master System

Quelques nouveautés pour cette console qui, malgré les exploits de sa grande sœur la Mega Drive, tient toujours la route : **Super Monaco Grand Prix** (course de Formule 1) ; **Joe Montana Football** (football américain) ; **Paperboy**, **E-Swat**, **Ultima 4**, **Shinobi 2**, **Dick Tracy** (les aventures du célèbre détective) et **Mickey Mouse**.

Sega Mega Drive

Plusieurs nouveautés sur cette console - toujours de très bonne qualité : **Klax**, **Hard Drivin'**, **Paperboy**, **Baseball 2** et **Roadblasters** (combats motorisés dans un monde à la *Mad Max*).

Voilà, on a fait le tour de ces jeux qui brillaient sous le soleil de Chicago - un tour si passionnant qu'on a envie d'y retourner immédiatement !

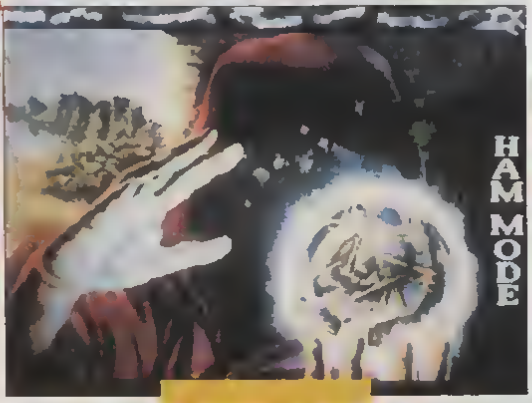


NEWS

NEWS

ET DIEU CREA AMOS !

Ouf ! Enfin ! Ils ont mis le temps pour sortir **AMOS - The Creator**, la version Amiga du célèbre *STOS Basic* sur ST ! On n'y croyait plus et pourtant le voilà. Les créateurs en herbe, les artistes en chambre et les as du clavier vont pouvoir donner vie à leurs plus folles réalisations. Tout ce qui a fait le succès de ce logiciel - classé numéro un des ventes en Angleterre - a été repris et amélioré pour tirer pleinement parti des possibilités de l'Amiga. Inutile de vous rappeler les incroyables facultés de ce créateur de jeux : on peut tout faire ou presque. Plus de 500 commandes vous permettent de créer des sprites, de les animer, de réaliser des scrollings sur plusieurs niveaux et de récupérer des sons et des images. Vous pouvez ainsi donner vie, sans trop d'efforts, à un shoot'em up d'enfer, un jeu d'aventure délirant ou des démos méga-gigacoola. Et qui sait, si votre réalisation est géniale, Mandarin Software vous aidera peut-être à le commercialiser. Peut-être le début d'une carrière...

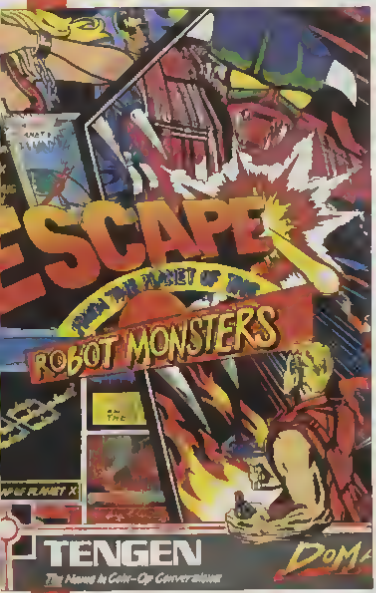


DU NEUF SUR CPC

De la mégamiouse pour les possesseurs d'Amstrad ! En effet, Mirrorsoft nous offre le premier vrai clone de *Dungeon Master* sur Amstrad CPC : je veux bien entendu parler de **Bloodwych** (disquette) qui n'existait jusqu'ici que sur les 16 bits. Tout est là : la gestion des sorts, vos quatre personnages à diriger et tous les niveaux habituels. La documentation vous permettra de bien avancer dans le maniement de la magie et dans la progression à travers les tours que vous avez à visiter.

L'autre nouveauté s'appelle **Escape from the Planet of the Robot Monsters**, qui nous vient de chez Domark. Il s'agit de l'adaptation fort bien réussie du jeu d'arcade de Tengen, qui avait été élevé lors de son test sur 16 bits à la dignité de TopMicro News. Vous y jouerez à deux (si vous le voulez) et vous aurez à sauver le professeur Bellum et les otages avant qu'ils ne soient transformés en robots. A vous les nouvelles armes à utiliser pour déjouer les systèmes de protection des Reptilons !

Avec ces nouveautés sur disquette, Mirrorsoft et Domark prouvent bien que les 8 bits ne sont pas morts et continuent à produire de beaux jeux pour la plus grande joie de leurs utilisateurs. Captain Pixel se frotte les mains et vous signale que ces jeux seront également disponibles prochainement (si ce n'est déjà fait) sur Commodore 64.



RODY ET MASTICO SONT DE RETOUR

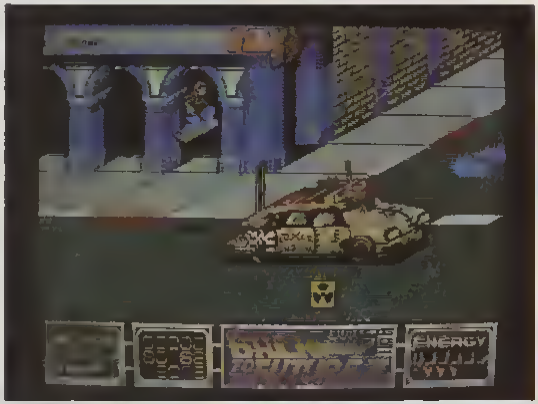
Les deux amis ont grandi depuis le premier épisode, enfin surtout Rody, le garçon, car Mastico le robot (à part un bon bain d'huile) a toujours la même allure. Leurs aventures continuent dans **Rody et Mastico 2** et c'est toujours aussi sympa. Les plus petits (3 à 7 ans) retrouveront l'atmosphère féérique et la synthèse vocale. Le principe n'a pas changé, seuls les graphismes ont été améliorés (ils flashent nettement plus) et on peut choisir un des seize tableaux pour commencer une partie. Les options coloriages, impression et sauvegarde subsistent toujours. Sachez que cette nouvelle épopée se déroule juste avant Noël - un drame atroce vient de se passer : on a kidnappé le Père Noël. Alors les enfants - vite, aidez Rody ! Sinon vous risquez de vous retrouver sans rien dans vos chaussures.

BACK IS BACK !

Marty Mac Fly is **Back to the Future 2** ! Les fans du premier épisode se sont précipités dans les salles dès la sortie du second et n'ont pas été déçus. Spielberg et Zemeckis auraient pu se contenter d'envoyer leurs héros dans une nouvelle époque, préhistoire ou futur lointain. Au lieu de ça, Marty et Doc Brown voyagent dans des époques relativement proches et replongent dans le premier film, que l'on peut désormais voir sous de nouveaux angles. Tout simplement génial ! De cette fantastique aventure, qui malgré la complexité de la situation reste toujours parfaitement claire (surtout pour ceux qui connaissent le premier film presque par cœur), les programmeurs de Mirrorsoft n'ont malheureusement retenu qu'une seule chose : la spectaculaire poursuite en hoverskate (skateboard turbo sur coussin d'air) qui oppose Marty à Biff, son éternel ennemi, à travers les rues d'une ville de l'an 2015.

Monté sur un de ces engins ultrarapides, vous allez tenter d'échapper à Biff et à sa bande en empruntant les ruelles les plus tortueuses et en sautant par-dessus les obstacles qui gênent votre progression (poubelles, piétons, véhicules).

Back to the Future 2 devrait sortir prochainement sur Amiga, ST et PC. On lui souhaite autant de succès que le film, dont le troisième épisode, déjà tourné, arrivera bientôt en France. Mirrorsoft, certain du succès, en a déjà acheté les droits d'adaptation micro.



MONEY IS MONEY

Les **Nouvelles Galeries** relancent depuis plusieurs mois leur activité micro-informatique en proposant à la vente un grand nombre de logiciels et de machines. Esat Software s'est associé à cette grande opération et propose aux acheteurs de micro une offre intéressante : le logiciel compte-chèques sera offert gratuitement pour tout achat d'un ordinateur Atari. Toute la gamme Esat se trouve également dans les différents magasins. Faites vos comptes et vous verrez... A noter également que le soft compte-chèques sera adapté en septembre pour les ordinateurs Amiga, PC et compatibles. Vous pourrez vous procurer la version Atari en mise à jour (v 2.0) par correspondance auprès d'**Esat Software, 57, rue du Tondu, 33000 Bordeaux.**

LE SECOND SOUFFLE D'ERE

Depuis le mois de mai, c'est reparti pour le label Ere Informatique. Rattaché un temps à Infogrames, cet éditeur prestigieux a décidé de revoler de ses propres ailes. Rendu célèbre dans le monde entier grâce à *Capitaine Blood*, *Macadam Bumper*, *Purple Saturn Day* ou *Kult* (tous des must pour les joueurs !) il prépare de nouveaux hits. Au mois de juin vont sortir **Blow Up**, un jeu d'arcade sur PC, **Bank Buster**, mélange de casse-briques et d'arcade/aventure sur PC ; **The Greatest Collection ST**, un ensemble de quatre logiciels (*Indy 500*, *The Enforcer*, *Blue War* et *Play House Strip Poker*) et enfin **BTools**, une compilation d'utilitaires sur PC (des versions ST, Thomson et Amstrad sont prévues). Toujours à l'affût de nouveaux talents, Ere continue à privilégier les auteurs, ce qui devrait nous valoir des créations originales dans les mois à venir. Une nouvelle Ere commence...

N E W S

SCIENCE-FRICTION !

Les frères Bugdanloss de la micra se rivent leur clou dans un numéro de clawns intersidéral !

Doc Amiga : Bonsoir Igor !

Prof ST : Eh oui, Grichka, le trou noir qui gravite en orbite autour de Moula 3 pulse des ondes gamma qui devraient nous pousser à nous interroger sur l'avenir de l'Homme dans le continuum espace-temps intrinsèque inhérent aux radiations émises par le raffinage du jus de concombre dans les pays d'Amérique du Sud.

Doc Amiga : Mais, je n'en doute pas une seule seconde... et que pensez-vous de cette supernova à queue allongée qui glisse comme une tranche de lard sur le fond d'une poêle Tefal. Un régal ! J'en reste tout triphasé de bonheur...

Prof ST : Quant à la micro-informatique, nul doute qu'elle ne constitue en soi un formidable tremplin pour la jeunesse - puisqu'elle sert de révélateur aux pulsions destructrices qui animent les plus tendres face à une société qui...

Doc Amiga : Ça va durer encore longtemps ?

Prof ST : Quoi ?

Doc Amiga : Vos conneries.

Prof ST : Evidemment, dès que le niveau dépasse celui d'un dessin animé japonais, vous êtes perdu !

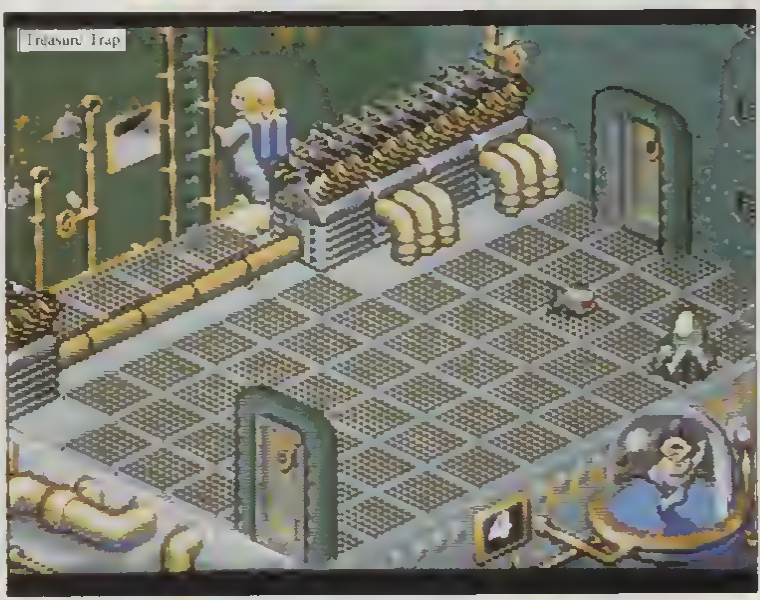
Doc Amiga : Je vous rappelle, Prof, qu'on est là pour parler de softs... Bordel à piles au cadmium ! Tiens renégat, ennemi de l'empire, déchet galactique à fluxion transitoire - je suis sûr que tu as été élevé dans une bulle à oxygène pulsé, pas comme le petit loubard de **Master of the Town.** Lui c'est un rebelle - un vrai - et armé de son lance-pierres il déglingue les réverbères, les fenêtres et tout ce qui se casse avec bruit. Après ce carnage, il devra vite déguerpir avant que les keufs ne le serrent. Je vais te casser...

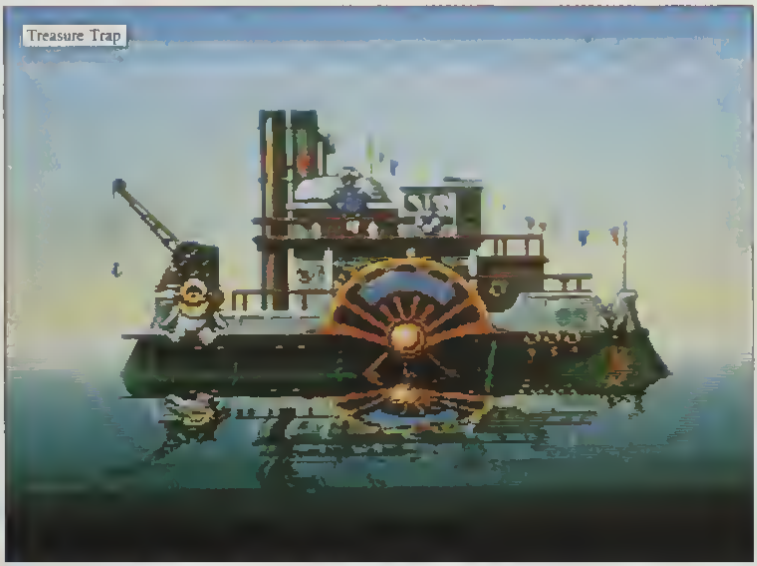
Prof ST : Oh, du calme ! Appelez-moi Igor, je vous prie... Dans le cadre des restrictions budgétaires qui sévissent actuellement dans les tirelires des jeunes de notre planète, j'aimerais te présenter un très vieux jeu qui ressort actuellement sur nos deux machines pour seulement 99 F. Il s'agit de **Bomb Jack**, un grand succès dans les salles d'arcade et une excellente conversion pour ce jeu de plate-forme original dans lequel un sympathique superhéros doit récolter des bombes avant qu'elles n'explosent.

Doc Amiga : Igor, mon bon Igor ! Suis-je toujours le plus intelligent des deux ? Hic... hic, mince j'ai le hoquet sur place, euh le hockey sur glace... Encore un de ces virus japonais, le Konami ! Avec **Blades of Steel,** vous allez endosser l'équipement d'un hockeyeur professionnel - évitez de chercher des crosses à vos adversaires, ils sont plus balaises que vous. Marrant à deux joueurs, cette simulation sportive ne se révèle pas très excitante graphiquement et techniquement. On se demande vraiment ce qui peut sauver ce jeu du flop ! Mais Igor, saviez-vous que la glaciation prématurée des organes génitaux de certains mammouths avait provoqué la disparition de l'espèce ?

Prof ST : Oui certes, Grichka, mais il est également intéressant d'observer les coutumes tribales de certaines ethnies. Tenez, faites l'expérience : donnez un bâton et une balle à individu de race britannique - et ce dernier invente le golf. Sur micro ça donne un jeu de golf, **Mean 18,** et une disquette regroupant différents terrains, **Mean 18 Famous Course Disks.** Alors qu'avec exactement les mêmes accessoires, un bipède américain se met à jouer au base-ball et vous obtenez **Hardball.** Tout ce petit monde se retrouve dans une compilation de qualité : **All Time Favourite** (d'Accolade) avec en prime l'excellent simulateur de conduite **Test Drive,** qui vous met au volant de superbes voitures de sport. Cosmique non ?

Doc Amiga : Je dirais même plus : galactique, Igor ! Tiens, enfonçons-nous dans les profondeurs abyssales avec **Treasure Trap.**



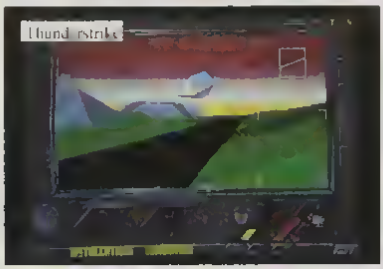


Un petit chef-d'œuvre ! Un superbe jeu d'aventura/arcade qui vous transporte dans la scephandre d'un explorateur d'épavas ou plutôt d'un chasseur de trésors. L'Esmeralda s'est échoué au fond de l'océan et renferme dans ses cales des lingots d'or. Les différentes salles, vues en 3D isométrique (magnifiquement employée pour une fois) comme dans *l'Ange de Cristal* constituent un véritable régal. Vous devrez retrouver l'or dans le bateau et faire gaffe aux nombreuses créatures (crabes, méduses, raies etc.) qui peuplent ce coffre-fort des mers. L'exploration touche au fantastique, c'est gorgé de trouvailles et la réalisation frise l'impeccable. Le scaphandrier doit être un ancien autiste, car lorsqu'il meurt il pousse le fameux cri de Dustin Hoffman dans Rain Man. Hin ! Hin ! Rien que pour ça on finirait sadique. Alors Igor, on enfile sa bouée !

Prof ST : J'ai d'autres étoiles à fouailler, je plane dans le grand vide intersidéral - moi Grichka - et je suis fier de t'annoncer l'arrivée

de **F29 Retelletor** sur cette merveille de technologie qu'est l'Atari ST. Cette version se révèle quasiment identique à celle de l'Amiga : même fluidité, même finesse des graphismes... et mêmes défauts inadmissibles. La surface de jeu s'étale sur une surface à peu près aussi grande qu'un mouchoir de poche de poupée Barbie et une fois sorti de la zone de combat, les décors se limitent à une vague ligne d'horizon qui sépare un rectangle bleu (le ciel) d'un rectangle vert (le sol). Voilà une excellente façon d'appréhender le concept du néant spatial absolu. L'espace, qui ne nous a pas encore révélé tous ses secrets d'ailleurs. Hein, Igor ?

Doc Amiga : Oui Grichkor, en effet. Je vous rappelle néanmoins que la translation homothétique qui unit le temps et l'espace dans un même concept graduel ne peut qu'engendrer certaines interférences hertziennes. Alors ne jouez pas à **Pub Trivia** le 13 du mois, c'est plein de mauvaises vibrations ce jour-là. Sinon, si vous aimez l'univers minable des jeux télévisés, ce soft vous conviendra parfaitement. Après avoir choisi la frombine de votre candidat, vous devrez répondre à une série de questions sur le sport, la musique etc. Dur, dur pour les recalés de l'intelligence !



Prof ST : La vie est dure aussi pour les concurrents de **Thunderstrike**, un jeu télévisé futuriste retransmis en direct - dans lequel des pilotes de vaisseaux spatiaux s'affrontent dans une lutte à mort. La 3D éclate, vraiment extraordinaire et la caméra qui vous suit reste constamment au niveau du sol, ce qui vous donne l'impression de participer à un véritable film. Et il ne s'agit pas seulement de survivre aux attaques de vos adversaires, il faut aussi surveiller votre Audimat. Si l'action ne fait pas assez dans le spectaculaire, vos spectateurs zappent comme des malades et votre indice d'écoute baisse... comme le nôtre en ce moment...

Doc Amiga : A ton avis pourquoi ?

Prof ST : Peut-être parce que nous ne nous chamaillons pas autant que d'habitude...

Doc Amiga : T'as raison... PAF !

Prof ST : Tiens prends ça, Ruskoff de mes deux ! Baf ! Bang ! Zzzap !

Doc Amiga : Attrape ça, sale gosse de riche ! Scouiing ! Clong ! Boum !

Veuillez nous excuser pour cette interruption momentanée de l'image et du son. Notre programme reprendra dans quelques semaines.

COCONUT

IL Y A LES CLIENTS COCONUT... *...ET CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...*

COCONUT ETOILE
41, avenue de la grande armée
75016 PARIS
Tél : (1) 45 00 69.66
Métro Argentine

COCONUT REPUBLIQUE
13 bd Voltaire75011 PARIS
Tél : (1) 43.55 63.00
Métro Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER
C.C[ial] Le Triangle-N[o] Bas
34000 MONTPELLIER
Tél: 67 58 58 68

COCONUT GRENOBLE
8, cours Berriat
38000 GRENOBLE
Tél : 76.50 90.41

AMSTRAD CPC

COMPILATIONS CD	
100% A D OR	149/199
12 JEUX FANTASTIQUES	149/199
DOUBLE ACTION	149/199
OR VERS	149/199
EPYX 21	149/195
GAME SET & MATCH	129/189
GAME SET & MATCH 2	179/189
LA COLLECTION CPC	169/225
LES BARBARES	149/199
LES BEST D US GOLD	149/199
LES FANATIQUES	NC/245
LES JUSTICIERS	149/199
LES MA TRES NINJA	149/129
LES VAINQUEURS	149/199
OCEAN DYNAMITE	149/199
TAITO COIN OP	149/199
A M C	149/179
AFTER THE WAR	99/149
ALTERED BEAST	99/149
BARD S TALE	95/99
BATMAN (LE FILM)	99/155
BEACH VOLLEY	95/149
BLACK 1 GER	99/149
BLOODWYCH	129/195
BOMBER	149/199
CABAL	99/149
CAPTAIN TRUENO	129/199
CARRIER COMMAND	129/199
CASTLE MASTER (VF)	149/195
CHASE HQ	95/145
CHUCK YEAGER AFT	95/145
CRACK DOWN	99/149
CYBERBALL	99/149
DAN DARE 3	95/145
DEFENDER OF THE EARTH	95/145
DEFENDER OF THE CROWN	99/189
DOUBLE DRAGON 2	95/149
E MOTION	195/149

ESCAPE FROM THE PLANET	95/149
ETRANGES AFFAIRES	NC/299
GHOSTBUSTERS 2	99/139
GHOULS N GHOSTS	99/149
GREAT COURTS	149/199
GUNSHIP	179/225
HAMMERFIST	99/195
HARD DRIVIN	99/199
KARI CANA	149/199
HEAVY METAL	99/145
HOT ROD	99/145
IMPOSSAMOLE	95/145
INDY THE LAST CRUS (ARC)	95/149
ITALY 90	125/175
KICK OFF 2	99/145
KICK OFF	149/199
KLAX	99/149
LE MANOIR DE MORTEVILLE	NC/199
LIVINGSTONE 2	129/159
LODE RUNNER	145/195
MANCHESTER UNITED	129/199
MIDNT HUNTER	NC/179
NINJA SPIRIT	99/149
NINJA WARRIOR	99/145
OPERATION THUNDERBOLT	99/139
P47 THUNDERBOLT	99/149
PINBALL MAG C	145/199
RA INBOW ISLAND	99/145
RICK DANGEROUS	95/145
SECRET AGENT	99/155
SHADOW WARRIORS	99/145
SON C BOOM	99/149
STORMLORD 2	99/149
TENNIS CUP	159/199
TERRE ET CONQUERANTS	199/195
THE CYCLES	99/159
TINTIN SUR LA LUNE	149/195
TURBO OUT RUN	99/145
TURRICAN	99/149
VENDETTA	95/149
WORLD CUP SOCCER 90	99/149
X OUT	95/145

COMMODORE 64

COMPILATION	
100% DYNAMITE	149/199
CD GAMES PACK	229/299
CO N OP HITS	129/199
GAME SET & MATCH	129/179
GAME SET & MATCH 2	139/199
LES BEST D US GOLD	149/179
OCEAN DYN (INCROWD)	139/199
STARWARS TRILOGY	199/195
TAITO COIN OP HITS	129/199
THE STORY SO FAR VOL 2	199/199
THE STORY SO FAR VOL 4	199/195
THRILL TIME GOLD 2	149/199
THRILL TIME PLATINIUM	149/199
AFTER THE WAR	199/199
ALTERED BEAST	199/199
BARBARIAN 2	99/145
BARD S TALE 2	NC/245
BARD S TALE 3	NC/245
BARD S TALE	89/99
BATMAN (LE FILM)	99/149
BATTLECHESS	NC/169
CABAL	95/145
CARRIER COMMAND	199/199
CHAMBERS OF SHAOLIN	149/199
CHAMPION OF KRYNN	99/249
CHASE HQ	99/149
CHUCK YEAGER AFT	99/159
CURSE OF THE AZUR BOND	NC/299
CYBERBALL	199/199
DRAGON NINJA	99/145
DRAGON SPIRIT	129/195
DRAGON S WAR	NC/229
EMLYN HUGHES INTL SOCCER	99/145
FIENDISH FREDDY S	NC/199
FIGHTING SOCCER	195/195
FLIGHT SIMULATOR 2 (VF)	349/299

GHOSTBUSTERS 2	149/199
GRAND PRIX CIRCUIT	129/199
GREAT COURTS	229/249
GUNSHIP	199/199
HAMMERFIST	NC/199
HARD DRIVIN	119/199
HEROES OF THE LANCE	139/199
MILLE FAR	NC/299
HOT ROD	99/145
INDY (ARCADE)	119/199
KICK OFF	149/199
KLAX	99/199
NEW ZEALAND STORY	99/149
NINJA SPIRIT	99/149
NINJA WARRIOR	119/199
OPERATION THUNDERBOLT	99/149
P47 THUNDERBOLT	199/199
PIPE MANIA	NC/199
POOL OF RADIANCE	NC/299
RAINBOW ISLAND	149/199
RICK DANGEROUS	99/149
SCRAMBLE SPIRIT	99/199
SERVE AND VOLLEY	99/149
SHOOT EM UP CONSTR KIT	149/249
SOCCER MICROPROSE	199/249
SONIC BOOM	119/199
SPACE HARRIER 2	99/199
SPACE ROGUE	NC/249
SPEEDBALL	99/199
STRIDER	99/149
TEST DRIVE 2	149/199
TURBO OUT RUN	119/199
TURRICAN	109/199
TUSKER	129/199
TV SPORT FOOTBALL	NC/199
WEIRD DREAMS	119/149
WILD STREET	149/199
WINDWALKER	NC/249

IBM ET COMPATIBLES

COMPILATIONS	
AMERICAN DREAMS	249
EUROPEAN DREAMS	249
FUNBOX	295
BLOCK OUT	249
BLOOD MONEY	249
BOMBER	349
CARRIER COMMAND	399
CASTLE MASTER (VF)	299
CHAMPION OF KRYNN	299
CHESSPLAYER 2150	299
CODENAME ICEMAN	449
COLONEL BEQUEST	449
COLORADO	299
CONQUEROR	299
CONQUEST OF CAMELOT	449
CURSE OF THE AZURE BOND	349
DAVID WOLF SECRET AGENT	399
DOUBLE DRAGON 2	249
DRAGON S LAIR	329
DRAGON S WAR	299
EARKHEN	299
E MOTION	249
EAGLE S RIDER	249
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	299
EXPLORA 2	299
F19 (MICROPROSE)	299
F29 RETALIATOR	249
FEARY TALES ADVENTURE	399
FLIGHT S SCENERY DISK (L UNITE)	299
FLIGHT SIMULATOR 4	499
FORGOTTEN WORLDS	255
FULL METAL PLANET	299
GHOST N GOBL NS	279
GHOSTBUSTERS 2	329
GREAT COURTS	399
GUNBOAT	299
GUNSHIP	299
HARD DRIVIN	299
HARPOON	399
HERO S QUEST	349
INDIANAPOLIS 500	249
INDY LAST CRUSADE (AVENTURE)	299
INTER SOCCER CHALLENGE	299
ITALY 90	249
KICK OFF 2	249
KLAX	249
LA LEGENDE DE SPAM	299
LEISURE SUIT LARRY 3	299
LES VAGABONDS DU TEMPS	299
LHX ATTACK CHOPPER	399
LODE RUNNER	199
LOOM	299
M1 TANK PLATOON	399
MANCHESTER UNITED	299
MANIAC MANSION	299
MICROPROSE SOCCER	249
ORBD ET SUB	399
PC GLOBE	449
PIPE MANIA	299
PIRATES	299
POPULOUS DATA DISK	99
POPULOUS	245
RINGS OF MEDUSA	299
SHERMAN M4	249
SHINOBI	249
SIM CITY TERRAIN EDITOR	199
SIM CITY	249
SPACE HARRIER 2	249
STREET ROD	299
STRIDER	299
STUNT CAR RACER	299
TEST DRIVE 2	299
TV SPORT FOOTBALL	299
ULTIMA 5	299
ULTIMA 6	329
ULTIMATE GOLF	249
VETTE	299
WOLFPACK	329
XENOMORPH	299

'MATERIEL

ATARI ST	
520 STE	4499
520 STE + ECRAN MONO SM124	4499
520 STE + ECRAN COULEUR	5499
1040 STE	4499
1040 STE + ECRAN MONO SM124	5499
1040 STE + ECRAN COULEUR	5499
PORTFOLIO	3299
DISQ DUR 30 MEGA ATARI	4399
LECTEUR EXTERNE 3 5 OF	999
AMIGA	
AMIGA 500	3999
ECRAN COULEUR 1200 P	2599
CABLE PERITEL	199
EXTEN 512 KO + HORLOGE (ASE)	999
LECTEUR EXTERNE 3 5	999
IMPRIMANTES	
STAR LC10 C	1299
STAR LC10 COULEUR	2499
STAR LC 24/10	3399
JOYSTICKS	
QUICKJOY II +	99
QUICKJOY II	99
QUICKJOY III	199
SPHERORAM KONIX	199
MICRO BLASTER	129
3 WAY WICO	329
SPEEDKING KONIX PC	999
DISQUETTES VIERGES	
3 5 NEUTRES DF/DD LES 10	99
3 5 MARQUEES DF/DD LES 10	199
5 1/4 NEUTRES DF/DD LES 10	39
3 CF2 LES 10	199

SPECTRUM

COMPILATIONS	
100 % DYNAMITE	199
CD GAMES PACK (30 JEUX)	229
COIN OR HITS	199
EPYX ACTION	199
GAME SET & MATCH	199
GAME SET & MATCH 2	199
HISTORY IN THE MAKING	249
LES BEST US GOLD	149
OCEAN DYNAMITE (IN CROWD)	199
TAITO COIN OP HITS	129
THE STORY SO FAR VOL 6	199
TOP 10 COLLECTION	129
WINNE 90	199
AIRBORN RANGER	199
ALTERED BEAST	199
BATMAN (LE FILM)	129
CABAL	119
CRAZY CARS 2	199
DOUBLE DRAGON	99
DRAGON NINJA	99
GUNSHIP	129
HARD DRIVIN	149
INDY (ARCADE)	99
KICK OFF	129
LAST NINJA 2	199
OPERATION THUNDERBOLT	119
OPERATION WOLF	99
PASSING SHOT	119
RAINBOW ISLAND	119
ROBOCOP	99
RUNNING MAN	129
SILKWORM	199
SPIDERMAN	129
STORMLORD	99
STR IDER	99
SUPER SCRAMBLE	99
TURBO OUT RUN	129
VIG LANTE	99
WILD STREET	129

ATARI STF/STE

COMPILATIONS

5 STARS OCEAN	295
ALL TIME FAVOURITES	295
AMERICAN DREAMS	295
EUROPEAN DREAMS	249
FLIGHT COMMAND	325
LES BEST D US GOLD	295
LES GENS D ON	199
LES JUSTICIERS	249
LES VAINQUEURS	299
TRIAD VOL 3	199
A M C	295
ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOT	249
AFTER THE WAR	195
ATOMIX	195
B A T	295
BATTLE OF BRITAIN	249
BLACK TIGER	195
BLUE ANGELS (ACCOLADE)	249
BOMBER	299
CABAL	195
CARTHAGE	295
CASTLE MASTER (VF)	295
CHAMBERS OF SHAOLIN	295
CHAOS STRIKE BACK	229
CHASE HQ	195
CHESS PLAYER 2150	295
CLOUD KINGDOMS	249
CODEMANE ICEMAN	345
COLORADO	249
COMBO RACER	199
CONQUEST OF CAMELOT	345
CRACK DOWN	195
CYBERBALL	195
DAN DARK 3	195
DEFENDER OF THE EARTH	199
DOUBLE DRAGON 2	195
DRAGON FLIGHT (VF)	395
DRAGON S BREATH	295
DRAGON S FIGHT	295
DRAGON S LAIR	349
DRAKKHEN	299
DYTER 07	195
E MOTION	195
ELV RA MISTRESS OF THE DARK	295
EMLYN HUGHES SOCCER	249
ESCAPE FROM THE PLANET	195
F 29 RETALIATOR	245
FALCON (VF)	295
FALCON MISSION	195
F NAL COMMAND	249
FIRE BRIGADE	295
FIRE BRIMSTONE	249
FLIGHT SIMULATOR II VF	295
GHOST N GOBLINS	199
GHOULS N GHOSTS	195
GRAVITY	245
GREAT COURTS	199
HAMMERFIST	199
HARD DRIVIN	195
HARRICANA	249
HEAVY METAL	199
HEROES QUEST	349
IMPOSSAMOLE	195
INDY LAST CRUSADE (AVENTURE)	249
INFESTATION	249
INTER SOCCER CHALLENGE	295
IRON LORD	299
ITALY 90	199
IVANHOE	195
JACK NICKLAUS GOLF	249
JUMPING JACK SON	229
KICK OFF 2	199
KICK OFF EXTRA TIME	149
KICK OFF	245
KID GLOVES	249
KLAX	199
LAST NINJA 2	245
LEISURE SUIT LARRY 3	295
LES VOYAGEURS DU TEMPS	245
LODE RUNNER	195
LOST DUTCHMAN MINE	199
LOST PATROL	249
MANCHESTER UNITED	249
MANIAC MANSION	249
MAUPITI ISLAND	299
MIDWINTER	199
N NJA SPIRIT	245
NINJA WARRIOR STF	199
OPERATION STEALTH	295
OPERATION THUNDERBOLT	195
PINBALL MAGIC	199
PIPE MANIA	299
PIRATES	249
PLAYER MANAGER	295
POPULOUS	229
POPUL US DATA DISK	99
POWERBOAT	249
RAINBOW ISLAND	195
RINGS OF MEDUSA	295
ROCKSTAR	295
SHADOW WARRIORS	195
SHERMAN M4	245
SIM CITY	345
SIR FRED	249
SKIDZ	199
SONIC BOOM	245
SPACE ACE	345
SPACE HARRIER 2	195
STARLIGHT	245
TENNIS CUP	199
TOWER OF BABEL	199
TURRICAN	299
TV SPORT BASKETBALL	299
ULTIMA 5	275
ULTIMATE GOLF	245
VENDETTA	249
WARHEAD	249
WORLD CUP SOCCER 90	199
X OUT	199
XENOMORPH	295

AMIGA

ALL TIME FAVOURITES	295
FLIGHT COMMAND	295
LES BEST D US GOLD	245
LES GENS D ON	245
LES JUSTICIERS	245
LES VAINQUEURS	295
MAGNUM 4	299
688 ATTACK SUB	245
ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOT	249
AFTER THE WAR	249
ATOMIX	195
BATTLE OF BRITAIN	299
BATTLE SQUADRON	285
BLACK TIGER	245
BLOCK OUT	249
BLUE ANGELS (ACCOLADE)	249
BOMBER	299
CABAL	245
CARTHAGE	245
CASTLE MASTER (VF)	295
CHAMBERS OF SHAOLIN	299
CHAMPION OF KRYNN	299
CHASE H Q	245
CHESS PLAYER 2150	299
CLOUD KINGDOMS	249
COLORADO	245
COMBO RACER	245
CONQUERON	245
CRACK DOWN	249
DAN DARE 3	199
DEFENDER OF THE EARTH	195
DOUBLE DRAGON 2	195
DRAGON FLIGHT (VF)	329
DRAGON S BREATH	299
DRAGON S FIGHT	299
DRAGON S LAIR 2	345
DRAKKHEN	299
DUNGEON MASTER (VF)	295
DYTER 07	245
E MOTION	249
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	299
EMLYN HUGHES SOCCER	245
ESCAPE FROM THE PLANET	199
F 29 RETALIATOR	249
FALCON (VF)	299
FALCON MISSION	195
FINAL COMMARD	249
FIRE BRIMSTONE	249
FLIGHT SIMULATOR 2 (VF)	329
FUEL METAL PLANET	299
GHOST N GOBLINS	199
GHOSTBUSTERS 2	299
GHOULS N GHOSTS	249
GRAVITY	245
GREAT COURTS	249
HAMMERFIST	249
HARD DRIVIN	249
HEAVY METAL	245
HEROES QUEST	295
IMPERIUM	249
IMPOSSAMOLE	195
INDY LAST CRUSADE (AVENTURE)	249
INFESTATION	245
INTER SOCCER CHALLENGE	249
IRON LORD	299
ITALY 90	249
IVANHOE	249
JACK NICKLAUS GOLF	245
JUMPING JACK SON	295
KICK OFF 2	199
KICK OFF EXTRA TIME	199
KICK OFF	299
KID GLOVES	245
KLAX	195
KNIGHTS OF CRYSTALLION	299
LAST NINJA 2	249
LES VOYAGEURS DU TEMPS	245
LODE RUNNER	199
LOST DUTCHMAN MINE	249
LOST PATROL	249
MANCHESTER UNITED	299
MANIAC MANSION	299
MAUPITI ISLAND	299
MIDWINTER	299
NINJA SPIRIT	249
NINJA WARRIOR	199
OPERATION STEALTH	295
OPERATION THUNDERBOLT	249
PINBALL MAGIC	199
PIPE MANIA	295
PIRATES	245
PLAYER MANAGER	299
RAINBOW ISLAND	245
RINGS OF MEDUSA	199
ROCKSTAR	295
SHADOW WARRIORS	249
SHERMAN M4	249
SIM CITY TERRA N EDITOR	199
SIM CITY	245
SIR FRED	245
SONIC BOOM	249
SPACE HARRIER 2	199
STAR TREK 5	295
STARBLADE	249
STARFLIGHT	245
TENNIS CUP	245
TEST DRIVE 2	295
THIRD COURRIER	199
TOWER OF BABEL	245
TURRICAN	295
TV SPORTS BASKETBALL	249
ULTIMA 5	295
UNREAL	295
VENDETTA	245
WARHEAD	249
WINGS	295
WORLD CUP SOCCER 90	199
X OUT	199
XENOMORPH	249
ZOMBI	249

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

VENTE PAR CORRESPONDANCE
à adresser exclusivement à
COCONUT
13, bd Voltaire
75011 PARIS
tél: (1) 43.55.63.00

COCONUT INFORMATIQUE

NOM
ADRESSE
VILLE CODE POSTAL
Tél

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+15F
Préciser ☐ Cassette ☐ Disk TOTAL à payer	

Règlement je joins ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat lettre ☐ CB

Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de remb);

PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX

☐ ATARI ST ☐ AMSTRAD CPC ☐ AMIGA ☐ c64 SPECTRUM PC ET COMPATIBLES

Carte bleue Date d'expiration /
Signature

AGENCE CIM 67 64 30 04 MONTPELLIER

MENU A LA CARTE

Les PC ont l'avantage d'être des ordinateurs ouverts : ils peuvent recevoir un certain nombre de cartes d'extension - dont voici un petit échantillonnage.

Cartes modem, cartes graphiques, cartes disques durs .. Plus de cartes qu'il n'en faut pour gaver un PC classique (c'est-à-dire comportant un nombre moyen de slots). Le prix de la majorité de ces cartes et la place limitée dans la machine obligent à faire un choix précis en fonction des applications visées. Pour ce qui est des cartes graphiques, par exemple, il ne servira à rien d'investir dans une carte VGA pour une application texte, tandis que cela sera indispensable dans le cas d'une application de DAO. Après ces préliminaires, passons aux choses sérieuses.

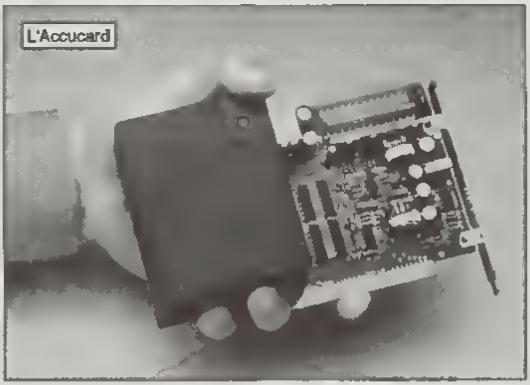
LES CARTES MODEM

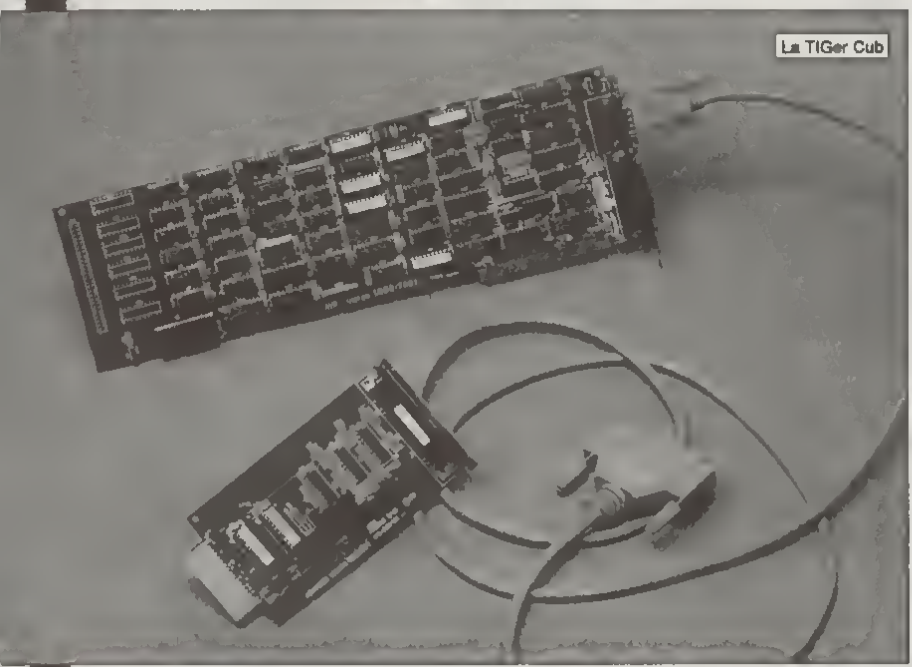
Dans le numéro 33, nous étions allés faire un tour du côté de La Commande Electronique et de leurs modems. Rappelons en quelques lignes, pour les cancres, les principales caractéristiques des trois modèles phares de la gamme Le LCE-TEL 2 : il s'agit d'un émulateur Minitel 1 200 bauds permettant le transfert de fichiers. Son prix est de 990 F HT. La LCE-123 plus qu'un simple émulateur Minitel, il offre l'accès Transpac en 1 200 bauds full duplex. Son prix est de 1 990 F HT. Le LCE-124 : la différence qui le caractérise par rapport au précédent, c'est sa vitesse de transfert (2 400 bauds) et son prix . 2 990 F HT. Ce même éditeur/constructeur commercialise un logiciel de communication, considéré comme étant le plus performant du marché : LCE-COM 3 - et d'ailleurs conçu pour fonctionner avec ces trois appareils. Il ne coûte que 400 F HT.

Adieu LCE, bonjour Kortex - avec deux cartes modem. Tout d'abord, la **KXTEL 2**. Feutre (ne monopolisant qu'un slot), elle se révèle étonnante et d'une extrême facilité d'emploi. Livrée en standard avec le logiciel **KXCOM 2**, elle coûte 2 075 F. Beaucoup plus évoluée, la **Kortex 1200** (carte longue) qui offre plusieurs fonctions : émulation Minitel, connexion à Transpac et à divers sites centraux et enfin, transfert de fichiers en 1 200 bauds full duplex. La *Kortex 1200* existe en deux modèles : asynchrone + synchrone (*Kortex 1200*) et seulement asynchrone (*Kortex 1200 A*), aux prix respectifs de 5 920 F et 4 450 F - le logiciel KXCOM 2 compris.

LES CARTES GRAPHIQUES

Comme nous l'avons vu plus haut, des applications telles que la DAO ou la CAO exigent une meilleure qualité d'affichage que le simple CGA. Western Digital avec sa gamme Paradise offre un choix de quatre cartes qui vont de l'EGA au VGA professionnel. Pour les petits budgets et les applications courantes qui ne nécessitent pas la qualité haut de gamme, l'EGA 480 fait parfaitement l'affaire. Carte courte, l'*EGA 480* est autoconfigurable selon le mode graphique requis, sans qu'il soit nécessaire de repositionner les switches. Sa résolution est de 640 x 480 en 16 couleurs. Son prix : environ 2 000 F. Pour quelques centaines de francs supplémentaires existe la possibilité d'accéder au royaume de la haute résolution avec la **VGA Plus**. Voilà à priori la carte qui représente la meilleur rapport qualité/prix du marché car avec ses deux résolutions : 800 x 600 en 16 couleurs et 640 x 400 en 256 couleurs, elle n'en offre pas moins une excellente compatibilité. Son prix : environ 2 500 F. Le niveau supérieur, ce sont les cartes **VGA Plus 16** et **VGA Pro** qui vous permettront d'y accéder. Aucune différence entre ces deux modèles, si ce n'est la RAM de 512 Ko que comporte la *VGA Pro* qui offre un mode de résolution supplémentaire de 640 x 480 en 256 couleurs. Les cartes *VGA Plus 16* et *VGA Pro* sont commercialisées aux prix respectifs d'environ 3 500 F et 4 000 F.


L'Accucard


La TIGer Cub

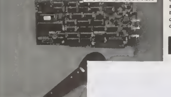
NEWS

L'ACCELERATION

Vous vous plaignez de la lenteur excessive de votre PC par rapport à celui, plus récent, de votre voisin de palier... Séchez vos larmes, **Breakthru** a le remède qu'il vous faut. En effet, il est désormais possible de transformer votre 8088 en véritable bombe digne d'un 286, grâce à la carte **Breakthru 286-8**. Cette dernière se substitue au processeur et se trouve raccordée directement au support du 8088 d'origine au moyen d'un câble. Elle offre une vitesse d'horloge très raisonnable de 8 Mhz et possède une mémoire cache de 16 Ko. Pour compléter la carte, vous disposez d'un logiciel nommé **Lightning** qui permet de gérer la taille de la mémoire cache selon vos besoins. Le kit d'accélération carte + logiciel se vend au prix de 3 550 F environ. Attention ! Cette carte ne fonctionne que sur des ordinateurs 8088 tournant à 4,77 Mhz, chose impossible aux PC 1512 et 1640 d'Amstrad qui ne sont équipés que de microprocesseurs 8086.

DIVERS

Parmi les produits enfichables récents figurent deux cartes Ace. Commençons par la **Double Take Audio Video**. Cette carte destinée aux systèmes 286 ou 386 offre tous les éléments pour construire


La Double Take Audio Video

un système de capture d'images et de sons. Elle présente des entrées vidéo et audio standard, permettant la connexion à la plupart des équipements disponibles sur le marché comme les caméras, les magnétoscopes, les CDV, les magnétophones, les amplificateurs etc. La visualisation des images capturées nécessite l'emploi d'une carte VGA. Quant au son, il faut pour le restituer passer par un système d'amplification : chaîne hi-fi, par exemple. Les applications envisageables à partir de la *Double Take AV* pullulent. Elles vont de la base de données images aux applications médicales, en passant par une multitude de catalogues interactifs. Léger détail - son prix quelque peu effrayant : 6 980 F HT, mais on n'a rien sans rien !

Deuxième petite merveille de Ace, la carte TIGer. Destinée aux PC à bus ISA (configuration automatique 8 ou 16 bits), la carte *TIGer* a une vocation universelle. En effet, elle se comporte tour à tour comme un accélérateur d'entrées-sorties, une extension mémoire ou un buffer image. Compatible avec les principaux scanners du marché (*AVR-302, AVR 3000/GS, Canon IX-12* etc.), ainsi qu'avec toute imprimante dotée d'une interface vidéo, elle offre des performances plus qu'appréciables pour l'acquisition et l'impression. Son débit nominal étant de 1,6 Mb par seconde, la numérisation d'un document A4 s'effectue dans les 9 secondes en 300 dpi et en 10 secondes seulement pour obtenir une sortie graphique sur *HP LaserJet* 2. La carte *TIGer* est disponible en deux versions : d'une part la TIGer Cub, le modèle bas de gamme, dépourvu de mémoire et qui se comporte comme un simple accélérateur exploitant la mémoire EMS obligatoirement présente sur le micro, d'autre part la TIGer EMS, qui, comme son nom l'indi-

qu
ex
fo
pr
tic
XT
RA
cis
00

"n
mo
ca
tuc

onduleurs lourds, coûteux et surtout encombrants, dont la présence gênante suffisait à faire regretter les coupures d'électricité... Désormais, cette époque est révolue. Fini les gros tas de ferraille et bienvenue au premier onduleur qui tient dans la main et surtout (parce qu'il faut bien le dire, le fait qu'il tienne dans la main, on n'en a pas grand-chose à faire) dans le slot d'un PC, d'un XT ou d'un AT : **Accucard**. Ce petit bijou conçu par Emerson, discret et efficace, fonctionne en liaison avec un logiciel du nom d'**Accusaver**. Ce logiciel permet la sauvegarde automatique du travail en cours dans le cas d'une panne de secteur, ainsi que le retour à l'application une fois le courant revenu. Ce système nécessite une mémoire de 512 Ko minimum et coûte environ 2 300 F HT.

IN THE POQET !

Dans notre prochain numéro, nous parlerons d'un tout nouveau PC.. Et pas n'importe lequel, puisqu'il s'agit du plus petit PC du monde. Il se nomme **Poqet** et vous réserve pas mal de surprises...

Abondos

LE LIVRE DES COMPATIBLES AT-286
Editions Micro Application
546 pages, 195 F

Quelle est la marque d'ordinateur qui fait un carton dans les entreprises ? La réponse s'impose d'elle-même : IBM sans contestation. Le modèle AT, par exemple, trône dans de très nombreux bureaux. Cette machine n'est plus fabriquée depuis 1987, mais grâce aux nombreux constructeurs de compatibles, ce matériel, équipé de processeurs 386, reste le plus vendu sur le marché. Alors, un bouquin sur ce phénomène de société ne constitue pas un luxe inutile. Au fil des pages vous y découvrirez tout l'environnement : matériel, périphériques, système d'exploitation etc. Une véritable aide au quotidien avec une multitude de conseils et de trucs pratiques, certainement très utile pour des milliers d'utilisateurs.

LE GRAND LIVRE DR DOS
Editions Micro Application
528 pages, 245 F

Neuf ans après, les concepteurs de cet environnement récidivent et viennent de décider la création d'un nouveau système concurrent du MS-DOS, le DR DOS. Afin de ne pas léser les nombreux utilisateurs, celui-ci demeure compatible avec son prédécesseur. Il offre nettement plus de puissance et de convivialité. On cite parmi les innovations : un éditeur de texte pleine page, la protection des fichiers en lecture/écriture, des partitions de disque dur de plus de 512 Mo, une aide en ligne pour chaque commande... Cet ouvrage très complet constitue à la fois un livre de référence et un manuel d'initiation. Il se propose de vous fournir une formation complète, des informations essentielles et toutes les commandes du DR DOS. A ouvrir de toute urgence afin de ne pas mourir le DOS au mur...

ECLATEZ-VOUS AU BUILD-IT & AU WIN-IT SUR 3615 MICRONEWS ET GAGNEZ UNE CONSOLE LYNX ATARI PAR QUINZAINE

DU **15 JUIN AU 1ER JUILLET ET DU 1ER AU 15 JUILLET**, MICRO NEWS - QUI VOUS AIME PLUS QUE JAMAIS - VOUS OFFRE UNE **LYNX ATARI PAR QUINZAINE** !
PETITS OU GRANDS & JOUEURS INVETERES, LE **JEU-CONCOURS 3615 MICRONEWS/ATARI** VOUS EST OUVERT. REPONDEZ AUX QUESTIONS DU BUILD-IT & WIN-IT ET CONSTITUEZ VOTRE STOCK DE LYNX PLUS IL SERA IMPORTANT, PLUS GRANDES SERONT VOS CHANCES DE REMPORTER LA VICTOIRE.
UN CONSEIL, REVISEZ BIEN VOS MICRO NEWS... **LA LYNX ATARI VOUS TEND DEJA LES BRAS !**

3615 MICRONEWS

C'EST AUSSI DES **INFOS, DES TESTS DE JEUX, DES TOP SECRET INEDITS** ETC., LE TOUT **24 HEURES SUR 24. ROSIE ZOUNETTE** ET **ERIC SATYRE** SE CHARGENT DE LA VISITE GUIDEE ILS SERONT HEUREUX DE VOUS ACCUEILLIR !

La LYNX d'Atari : une petite merveille de technologie que l'on emmène partout avec soi. Avec son écran à cristaux liquides couleur rétro-éclairé, la LYNX vous offre à tout instant du jour ou de la nuit le plaisir de profiter des meilleurs jeux micro. Si le jeu en solo vous ennuie, branchez-vous avec des copains grâce au câble Comlynx - vous découvrirez alors les joies du jeu à 8.

NOUS CONSULTER POUR LA LISTE DISPONIBLE DES JEUX D'OCCASION

VENTE DE MONITEURS COULEUR PERITEL EN OCCASION

TEL : 45. 49. 14. 50.

71, rue du Cherche-Midi
75006 Paris
Tél. : (1) 45 49 14 50

JEUX DISPONIBLES D'OCCASION SUR :

AMIGA-ATARI-MSX 1.2
SPECTRUM-COMMODORE
AMSTRAD
ATARI 2600-ATARI-X.E
CBS COLECOVISION
MATTEL-NINTENDO-SEGA
VIDEOPAC

NINTENDO

CONSOLE + POIGNEE + TRANSFO + PERITEL + PISTOLET + 2 JEUX 990,00F

CONSOLE + POIGNEE + TRANSFO +PERITEL 690,00F

POIGNEE INFRAROUGE 395,00F

PISTOLET 299,00F

POIGNEE NES MAX 295,00F

POPEYE 190,00F
DONKEY KONG III

URBAN CHAMPION 290,00F
SOCCER
BALLON FIGHT
CLU CLU LAND
ICE CLIMBER
GOLF
SLALOM
PINBALL
KUNG FU
VOLLEY-BALL
TENNIS
ICE HOCKEY
DONKEY KONG CLASSICS

GRADIUS 330,00F
TROJAN
GUN SMOKE
GHOSTS & GOBLINS
RC PRO AM
EXCITE BIKE
MACH RIDER
TIGER HELIT

GOONIES II 360,00F
CASTLEVANIA
KID ICARUS
RAD RACER
TOP GUN
METROID
METAL GEAR
ROBOT WARRIOR
WIZARD WARRIOR
MEGA MAN
WRESTLE MANIA
LIFE FORCE
PUNCH OUT
RYGAR
SOLOMON'S KEY
DRAGON BALL

TRACK N FIELD 2 390.00F
LEGEND DE ZELDA
SUPER MARIO BROSS 2
ZELDA 2 SIMON'S QUEST

NOUVEAUTÉS À PARAITRE, NOUS CONSULTER

SEGA

MY HERO 199,00F
F 16 FIGHTER
GHOST HOUSE
BANK PANIC
SPY VS SPY

AZTEC ADVENTURE 259,00F
GREAT FOOT BALL
GREAT BASE BALL
PRO WRESTING
OUARTET

KUNG FU KID 290,00F
POWER STRIKE
SHANGAI
ZILLION
PHANTASY ZONE 3

ALEX KID 1 265,00F
ALEX KID 3
ASTRO WARRIOR
BLACK BELT
CHOPLIFTER
CYBORG HUNTER
GANSTER TOWN
GREAT BASKET BALL
GREAT GOLF
GREAT VOLLEY
WANTED
WONDER BOY
WONDER BOY 2
WORLD SOCCER
ZILLION 2

ALEX KID 2 290,00F
ALIEN SYNDROME
ALTERED BEAST
AMERICAN PRO FOOTBALL
AMERICAN BASE BALL

CALIFORNIA GAMES 290,00F
BOMBER RAID
CASINO GANES
CAPTAIN SILVER
CLOUD MASTER
DEAD ANGLE
PHANTASY ZONE
KENSEIDEN
MONOPOLY
PENGUIN LAND
RAMPAGE
RASTAN
ROCKY
SCRAMBLE SPIRITS
SPACE HARRIER
THUNDER BLADE
TIME SOLDIERS

BLADE EAGLE 3D 319,00F
MAZE HUNTER 3D
OUT RUN 3D
POSEIDON WAR 3D
SPACE HARRIER 3D
ZAXXON 3D

AFTER BURNER 329,00F
DOUBLE DRAGON
DYNAMITE DUX
GALAXY FORCE
GOLDEN AXE
GOLVELLIUS
LORD OF THE SWORD
OUT RUN
PSYCHO-FOX
SHINOBI
SPELL CASTER
TENNIS ACE
VIGILANTE
WONDER BOY 3

ATARI 2600

PADDLE (poignée ronde) 149,00F
PADDLE + 1 JEU WARLORDS 199,00F

149,00F
GANGSTER ALLEY CHINA SYNDROME NIGHT STALKER, GRAND PRIX, WIZARD OF WORD ZAXXON CARNIVAL REACTOR BASEBALL PIGS IN SPACE COSMIC GREEPS, ASTROBLAST ARMOR AMBUCH LOCK'N CHASE, BOARDIN DEFENDER HUMAN CANNONBALL BERZERK SPACE CAVERNE DICE PUZZLE FOREST, PITFALL DRAGSTER, GLACIER PATROL PRIVATE EYE LAZER BLAST STAR TREK, COSMIC ARK, SUBTERRANEA, STAR VOYAGER ADVENTURES ON GX 12 JOUST DIG DUG DEADLY DISC, PLANET PATROL TAPE WORM, QUICK STEP FROST BITE, RIDDLE OF THE PHINX FIRE FIGHTER , MCONSWEEPER, ATLANTIS DEMON ATTTACK HOCKEY, NEXAR, ECHEC

199,00F
CALIFORNIA GAMES, BILLARD, RAMPAGE SKY HERO, DESERT FALCON DECATHLON COMMANDO, PRO WRESTLING BEAMRIDER RIVER RAID RIVER RAID 2, SKY JINKS, BUMP'N JUMP

TOUTES LES CARTOUCHES PEUVENT ETRE TESTEES EN MAGASIN.
REPRISE OU ECHANGE DE VOS ANCIENS JEUX.
TOUS CES TITRES PEUVENT ETRE DISPONIBLES D'OCCASION.
SEULS SONT ACCEPTES LES JEUX AVEC BOITE ET NOTICE.
Le magasin est ouvert du lundi au samedi de 10H à 20H sans interruption, métro ST PLACIDE ou SEVRES BABYLONE

BON DE COMMANDE

à retourner après l'avoir rempli à :

2010 ELECTRONICS 71 RUE OU CHERCHE - MIOI 75006 PARIS

Indiquez le titre de votre choix ci-dessous ainsi que les prix correspondants

Titre F
Titre F
Titre F
Titre F
Frais de port 23F
machine + 50F
TOTAL F

NOM
PRENOM
ADRESSE
CODE POSTAL
VILLE
TYPE DE CONSOLE
N° TELEPHONE

Ci-joint mon règlement par chèque □ ou mandat □ à l'ordre de 2010 ELECTRONICS

AMSTRAD CPC

LIFTING

Embellissement du programme et mise en place des fichiers sont à l'ordre de cette troisième partie !

Les quatre premiers extraits de programme - Redéfinition, Ouverture Nomfich, Affichage titre Menu et Affichage titre Nouveau Fichier - sont destinés à être intégrés à l'intérieur du programme Saisie, publié dans le numéro 36. Les lignes 940 à 1850 doivent être saisies à la suite du programme précédent.

Important ! Une petite modification doit être apportée à la **ligne 30** du programme Saisie qui consiste à dimensionner les fichiers. En effet, l'indice du fichier nomfich$(**10**) devient nomfich$(**32**). Idem pour la **ligne 230**, laquelle, pour plus de cohérence doit être modifiée comme suit : **230 ' **** MENU PRINCIPAL ****.**

REDEFINITION

```
66 '
67 th$=CHR$(135) +
STRING$(15,131) + CHR$(238)
+ STRING$(15,131) +
CHR$(238) + STRING$(15,131)
+ CHR$(238) +
STRING$(15,131) + CHR$(139)
68 tm$=CHR$(133) +
STRING$(15,32) + CHR$(244)
+ STRING$(15,32) +
CHR$(244) + STRING$(15,32)
+ CHR$(244) +
STRING$(15,32) + CHR$(138)
69 tb$=CHR$(141) +
STRING$(15,140) + CHR$(239)
+ STRING$(15,140) +
CHR$(239) + STRING$(15,140)
+ CHR$(239) +
STRING$(15,140) + CHR$(142)
70 SYMBOL AFTER 236
80 SYMBOL 236, 240, 240, 255,
255, 255, 255, 255, 240, 240
90 SYMBOL 237, 15, 15, 255,
255, 255, 255, 15, 15
95 SYMBOL 238, 255, 255 255,
255, 60, 60, 60, 60
96 SYMBOL 239, 60, 60, 60, 60,
255, 255, 255, 255
97 SYMBOL 244, 60, 60, 60, 60,
60, 60, 60, 60
98 SYMBOL 245, 255, 255, 255,
255, 3, 3, 3, 3
99 SYMBOL 246, 255, 255, 255,
255, 192 192, 192, 192
100 SYMBOL 247, 3, 3, 3, 3, 3,
3, 3, 3
101 SYMBOL 248, 192, 192,
192, 192, 192, 192, 192, 192
105 M$(1)=CHR$(215) +
CHR$(214) M$(2)=CHR$(133)
+ CHR$(138) M$(3)=M$(2)
110 E$(1)=CHR$(135) +
CHR$(131) E$(2)=CHR$(236)
+ CHR$(32) E$(3)=CHR$(141)
+ CHR$(140)
120 N$(1)=CHR$(215) +
CHR$(138) N$(2)=M$(2) :
N$(3)=M$(2)
130 U$(1)=N$(3) U$(2)=N$(3)
U$(3)=CHR$(141) +
CHR$(142)
140 O$(1)=CHR$(135) +
CHR$(139) O$(2)=CHR$(133)
+ CHR$(138) · O$(3)=U$(3)
150 V$(1)=M$(2)
V$(2)=M$(2)
V$(3)=CHR$(137) + CHR$(134)
160 A$(1)=CHR$(134) +
CHR$(137) A$(2)=CHR$(236)
+ CHR$(237) . A$(3)=V$(1)
170 F$(1)=E$(1) F$(2)=E$(2) :
F$(3)=CHR$(133) + CHR$(32)
180 I$(1)=CHR$(138) +
CHR$(32) I$(2)=I$(1) :
I$(3)=I$(1)
190 C$(1)=F$(1) C$(2)=F$(3)
C$(3)=E$(3)
200 H$(1)=U$(1) H$(2)=A$(2)
H$(3)=U$(1)
210 R$(1)=O$(1)
R$(2)=CHR$(236) + CHR$(142)
R$(3)=CHR$(133) +
CHR$(137)
211 S$(1)=E$(1)
S$(2)=CHR$(131) + CHR$(139)
· S$(3)=CHR$(140) +
CHR$(142)
212 L$(1)=CHR$(133) +
CHR$(32) L$(2)=L$(1) ·
L$(3)=E$(3)
213 T$(1)=CHR$(245) +
CHR$(246) · T$(2)=CHR$(247)
+ CHR$(248) T$(3)=T$(2)
```

OUVERTURE NOMFICH

```
214 OPENIN 'nomfich'
215 INPUT #9, b IF b=0 THEN
219
216 FOR i=1 TO b
217 INPUT #9, nomfich$(i)
218 NEXT i
219 CLOSEIN
```

AFFICHAGE TITRE MENU

```
300 FOR i = 1 TO 3
310 LOCATE 34, i PRINT
M$(i), ",E$(i);" ",N$(i),"
";U$(i)
320 NEXT i
```

AFFICHAGE TITRE NOUVEAU FICHIER

```
620 FOR i = 1 TO 3
630 LOCATE 34, i PRINT
N$(i), ' ',O$(i),' ",U$(i),
",V$(i),' ",E$(i),"' ',A$(i),
",U$(i), ' ",F$(i),"' ";I$(i);"
",C$(i), ' ",H$(i), ",I$(i);"
",E$(i), ' ",R$(i)
640 NEXT i
```

SUITE PROGRAMME

```
940 '
950 ' **** CREATION DU
NOUVEAU FICHIER SUR LE
DISQUE ****
960 '
970 FOR i=0 TO b
980 IF nomfich$=nomfich$(i)
THEN 1010
990 NEXT i
1000 GOTO 1020
1010 PRINT CHR$(7) LO-
CATE 25,14 PRINT "§ NOM
DE FICHIER DEJA UTILISE §'
· FOR i=1 TO 1000 NEXT i
RETURN
1020 LOCATE 22,14 · PRINT
' § ENREGISTREMENT DE . ',
nomfich$, §'
1030 OPENOUT nomfich$
1040 WRITE #9, a, np$(a),
dn$(a), ad$(a), vil$(a)
1050 CLOSEOUT
1060
1070 ' **** INSCRIPTION DU
NOUVEAU FICHIER DANS
REPERTOIRE ****
1080 '
1090 b=b+1
1100 nomfich$(b)=nomfich$
1110 GOSUB 1660
1120 OPENOUT 'nomfich"
1130 WRITE #9, b
1140 FOR i=0 TO b
1150 WRITE #9, nomfich$(i)
1160 NEXT i
1170 CLOSEOUT
1180 RETURN

1660 ' **** TRI ALPHABETI-
QUE ****
1670
1680 num% = b
1690 num1% = num%
1700 WHILE num1% > 1
1710 num1% = num1%/2
1720 num2% = num% - num1%
1730 flag% = 1
1740 WHILE flag% = 1
1750 flag% = 0
1760 FOR num3% = 1 TO
num2%
1770 num4% = num1% +
num3%
1780 IF nomfich$(num3%) >
nomfich$(num4%) THEN GO-
SUB 1830
1790 NEXT num3%
1800 WEND
1810 WEND
1820 RETURN
1830 nom$ = nomfich$(num3%)
nomfich$(num3%) =
nomfich$(num4%)
nomfich$(num4%) = nom$
1840 flag% = 1
1850 RETURN
```

LEXIQUE

Certains mots ou caractères qui composent ce listing peuvent vous poser problème. Afin de vous éviter une recherche fastidieuse dans votre manuel de l'utilisateur, nous vous en livrons les secrets.

SYMBOL AFTER : fixe la limite inférieure des numéros de caractères (de 0 à 255).

SYMBOL : redéfinit la forme d'un caractère affiché à l'écran. Voir paragraphe *Redéfinition de Caractères*.

OPENIN : ouvre un fichier existant sur la disquette afin d'y lire des données destinées au programme en mémoire.

INPUT # : reçoit les données en provenance du canal spécifié. Le canal 9 correspond au disque.

CLOSEIN : ferme tout fichier d'entrée ouvert sur la disquette.

OPENOUT : ouvre sur la disquette un fichier de sortie utilisable par le programme en mémoire.

WRITE # : affiche ou écrit des données sur le canal indiqué. Le canal 9 correspond au disque.

CLOSEOUT : ferme tout fichier ouvert en sortie sur la disquette.

WHILE : répète une section de programme tant qu'une condition donnée est vérifiée.

WEND : indique la fin d'une section de programme exécutée à l'intérieur d'une boucle While.

LIGNE PAR LIGNE

Premier extrait (Redéfinition) Les **lignes 67 à 69** forment les trois parties du tableau qui apparaîtra dans le sous-programme de sélection du fichier de travail (prochain numéro). Les **lignes 70 à 101** redéfinissent neuf caractères qui permettront d'afficher les titres de rubrique (trois caractères de haut et deux de large), ainsi que le tableau de sélection de fichier de travail Nous reviendrons plus loin sur le principe de la redefinition de caractères Les **lignes 105 à 213** mettent sous forme de variables l'ensemble des caractères devant former les lettres des titres de rubrique. En empilant, par exemple MS(1) sur MS(2) sur MS(3), vous obtenez un M en 16 x 24 pixels

Deuxième extrait (Ouverture nomfich) Comme son nom l'indique, cet extrait ouvre le fichier répertoire nomfich afin de vérifier l'existence de fichiers de travail en fonction de b (**ligne 215**)

F I G U R E 1

128	64	32	16	8	4	2	1
128	64	32	16	8	4	2	1
128	64	32	16	8	4	2	1
128	64	32	16	8	4	2	1
128	64	32	16	8	4	2	1
128	64	32	16	8	4	2	1
128	64	32	16	8	4	2	1
128	64	32	16	8	4	2	1

Si b se révèle supérieur à 0, la liste des noms de fichiers est chargée (**ligne 217**)

Troisième et quatrième extraits (Affichage titres) Permettent d'afficher les lettres créées en **lignes 105 a 213**

LES CHOSES SERIEUSES

Lignes 970 à 1010, comparaison du dernier nom de fichier entré avec la liste complète des fichiers existants afin de ne pas risquer un doublon qui causerait la perte du précédent enregistrement par écrasement S'il se révèle que le nom est déjà utilisé, la **ligne 1010** entrera en action et en informera l'utilisateur Dans le cas contraire, le programme passera à la **ligne 1020** qui annonce la création du fichier sur le disque, opération qui s'effectue en **lignes 1030 a 1050**

Lignes 1090 a 1180, mise en place dans le répertoire nomfich du dernier nom de fichier entré La **ligne 1110** envoie au sous-programme de tri par ordre alphabétique

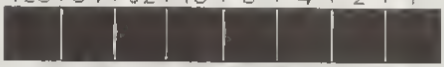
Lignes 1660 à 1850 opération de tri sur les noms de fichiers selon la formule dite Shell/Metzner qui utilise l'intégrale (%). La **ligne 1830** opère la permutation

ATTENTION ! WARNING ! ACHTUNG !

Le signe **§** qui figure en lignes 1010 et 1020 est erroné Pour cause de non-compatibilité avec les caractères d'impression, nous n'avons pu le reproduire Le signe exact s'obtient par l'appui simultané des touches **CONTROL** et **X**, ce qui donne un X barré d'un trait horizontal à la cime et à la base Ce signe a pour fonction de faire afficher le texte en vidéo-inverse
Il est recommandé de **ne pas renuméroter** les lignes afin de faciliter l'integration des sous-programmes à venir

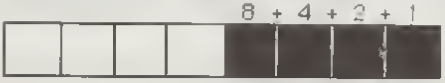
F I G U R E 2

128 + 64 + 32 + 16 + 8 + 4 + 2 + 1 = 255



F I G U R E 3

8 + 4 + 2 + 1 = 15



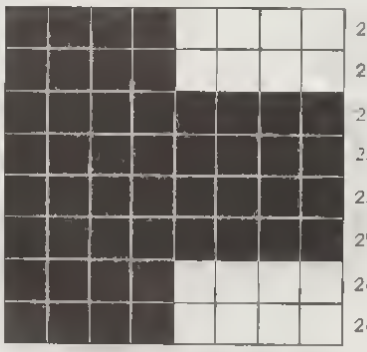
REDÉFINITION DE CARACTERES

L'Amstrad CPC dispose de 255 caractères, dont 224 redéfinissables (de 32 à 255). Chaque caractère est compris dans un carré de 8 par 8 pixels, autrement dans une surface de 64 pixels carrés Chaque pixel d'une ligne a une valeur précise qui est prise en compte par la machine pour former le caractère à l'écran (fig 1) Pour réaliser un caractère, il suffit de cumuler les valeurs des pixels devant "s'allumer" sur chaque ligne Une ligne pleine a une valeur totale de 255 (fig 2), tandis qu'une ligne dont les quatre pixels de droite sont utilisés a une valeur de 15 (fig 3) La figure 4 vous donne quatre des caractères redefinis et leur correspondance numérique ligne par ligne

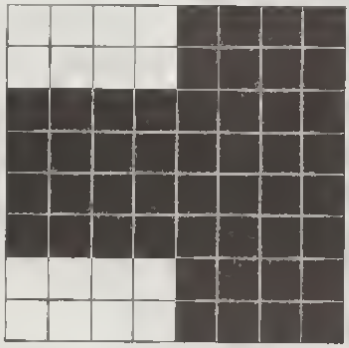
Capitaine Pixel

F I G U R E 4

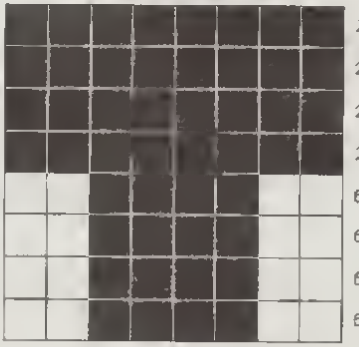
SYMBOL 236



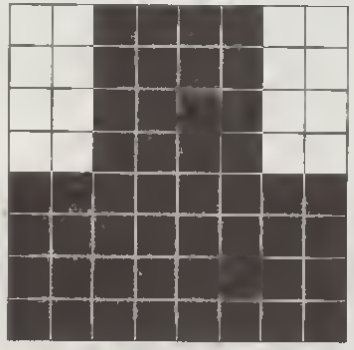
SYMBOL 237



SYMBOL 238



SYMBOL 239



LA MICRO PAS CHERE A DOMICILE

BY MAIL

8 rue Robert-Planquette 75018 PARIS
42 64 32 07

PROMO
149 F
DISQUETTES 3"
AMSTRAD
MADE
IN JAPAN
PAR 10

PROMO DU MOIS -20% SUR LES MANETTES

MANETTES

KONIX NAVIGATOR	139	110
MANETTE INFRAROUGE	299	240
MANETTE US GOLD	119	95
MICRO BLASTER	99	80
MICRO BLASTER TRANSPARENT	99	80
PROLONG JOYSTICKS (ST OU AMIGA)	49	40
QUICKGUN TURBO 6	99	80
QUICKJOY "JET FIGHTER"	169	135
QUICKJOY 2	79	64
QUICKJOY 2 JUNIOR	49	40
QUICKJOY 3	99	90
QUICKJOY 5	169	135
QUICKJOY STICK	59	47
SPEEDKING KONIX	99	80
SPEEDKING KONIX AUTOFIRE	129	103
VOLANT CHALLENGER	299	240
SOURIS ST	199	159
SOURIS AMIGA	199	159

SEGA 16 BITS 1890 F

JEUX

340F
SPACE HARRIER 2
ZOOM

390F
AFTERBURNER
ALEX KIDD
ALTERED BEAST
BASEBALL
CURSE
DARWIN
FINAL BOXING
FORGOTTEN WORLDS
GOLDEN AXE
GOLF
GHOULS N GHOSTS
HERZOG 2
KUJAKUOH 2
LAST BATTLE
NEW ZEALAND STORY
OSMATUJIN
RAMBO 3
SOKO BAN
SUPER HANG-ON
SUPER SHINOBI
TATSUJIN
THUNDERFORCE 2
WORLD CUP SOCCER

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES 8 BITS 549 F

AMIGA

JEUX

20 000 LIEUES S/LES MERS	179
4 STARS COMPILATION	199
4X4 OFF ROAD RACE	199
ACTION D ENFER	245
ACTION SERVICE	199
ANTAGO	195
ASTAROTH	219
ASTATE	239
AXEL S MAGIC HAMMER	179
BACKLASH	139
BAD CAT	219
BATMAN THE MOVIE	235
BATTLE VALLEY	199
BEACH VOLLEY	240
BEVERLEY HILLS COP	225
BILLIARD SIMULATOR	195
BIVOUAC	190
BLACK TIGER	240
BLOODWYCH	225
BLUEBERRY	195
BOBO	190
BUBBLE GHOST	189
BUTCHER HILL	199
CABAL	239
CALIFORNIA GAMES	190
CHAMPIONSHIP BASKETBALL	169
CHASE HQ	239
CHESS PLAYER 2150	245
COMMANDO	175
COMPILATION ACTION 2	269
CRACKDOWN	245
CRASH GARRET	225
CRAZY CARS 2	245
DALEY THOMSON S OLYMPIC	219
DEFLEKTOR	199
DIGIPAINT 3	795
DOUBLE DETENTE	219
DOUBLE DRAGON 2	190
DRAGON S BREATH	269
DRAGON S LAIR ESCAPE	399
DRILLER	199
EAGLE S RIDER	240
EMMANUELLE	179
E-MOTION	245
ENLIGHTMENT	159
EXTRATIME	149
F29	245
FIRE	235
FOFT	265
FREEDOM	179
GAUNTLET2	199
GAZZA S SUPER SOCCER	225
GHOSTBUSTERS 2	235
GHOULS N GHOSTS	239
GOLD RUNNER	190
GOLDEN PATH	139
HLAVY METAL	225
HEROES OF THE LANCE	199
HOT ROD	240
HUMAN KILLING MACHINE	199
IMPOSSAMOLE	195
INFESTATION	225
INSANITY FLIGHT	189
ITALY 90	245
IVANHOE	240
JINXTER	169
KARATE KID 2	190
KNIGHTS OF THE CRYSTALLION	295
LE LIVRE DE LA JUNGLE	199
LED STORM	199
LES BEST D US GOLD	269
LES GEN D OR	240
LES INCORRUPTIBLES	245
LES JUSTICIERS	240
LOST PATROL	240
MAGNUM 4	290
MAUPITI ISLAND	245
MEURTRE A VENISE	195
MISSION ELEVATOR	195
NINJA SPIRIT	240
NINJA WARRIORS	190
ONSLAUGHT	190
OPERATION WOLF	199
P 47	239
PACMANIA	169
PETER PAN	149
PINBALL MAGIC	195
PLAYER MANAGER	245
PRECIOUS METAL	225
PURPLE SATURN DAY	195
R A C LOMBARD RALLY	199
RAINBOW ISLANDS	245
RENEGADE	225
RETURN OF THE JEDI	169
ROBOCOP	225
ROCK STAR	245
ROCKET RANGER	225
RODY ET MASTICO	190
ROGER RABBIT	190
RUN THE GAUNTLET	199
RVF	199
SCRAMBLE SPIRITS	169
SHADOW OF THE BEAST	195
SLAYERS	199
SPACE ACE	390
SPACE HARRIER 2	246
SPACE PORT	190
SPIDERMAN	245
SPIDERTRONIC	190
STARGLIDER 2	179
STEEL	199
STREET FIGHTER	249
STREET SPORT BASKETBALL	199
STRIDER	239
SUBBATTLE SIM	249
SUPER HUEY	199
SUPER STRAMBLE	199
SUPER WONDER BOY	239
SWITCHBLADE	190
TEEN AGE QUEEN	190
THE DEEP	249
THE GAMES WINTER EDITION	199
TOWER OF BABEL	275
THUNDERBLADE	249
TURBO OUTRUN	239
TV SPORT BASKETBALL	279
TWIN LORD	240
ULTIMATE DARTS	190
ULTIMATE GOLF	245
VICTORY ROAD	229
VIRUS	149
VOYAGEURS DU TEMPS	295
WESTERN GAMES	190
WILD LIFE	179
WILD STREETS	255
WINTER GAMES	249
WORLD CUP SOCCER 90	195

PROMO 90F

POWER PLAY
VOYAGE AU CENTRE TERRE
NIL DIEU VIVANT
NINJA

PROMO 220 F DISQUETTES DF/DD 3"1/2 PAR 50
GARANTIES 100% MADE IN JAPAN

ATARI ST

JEUX

ACTION D ENFER	245
ASTATE	239
ANTAGO	185
BAD CAT	145
BATMAN MOVIE	190
BEACH VOLLEY	190
BIO-CHALLENGE	165
BLACK TIGER	195
BLOODWYCH (Data disk)	229
CABAL	190
CALIFORNIA GAMES	190
CARDS	159
CASTLE MASTER	246
CHAOS STRIKE BACK	225
CHASE HQ	190
CHESS PLAYER 2150	269
CLASSIQUES 1	249
COMMANDO ELITE	179
CONQUEROR	245
CRACKDOWN	190
CRASH GARRET	245
CRAZY CARS 2	245
CUSTODIAN	195
CYBERNOID	175
DAME GRAND MAITRE	215
DARK CENTURY	295
DARK FUSION	169
DEFLEKTOR	149
DOUBLE DETENTE	169
DOUBLE DRAGON 2	190
DRAGON S BREATH	290
DRILLER	169
EAGLE'S RIDER	240
ELIMINATOR	169
EXPLORA 2	225
E-MOTION	190
EXTRA TIME (KICK OFF)	140
F29	195
FALCON	225
FIRE	235
FORCES MAGIQUES	179
FORGOTTEN WORLDS	169
GAZZA'S SUPER SOCCER	265
GHOSTBUSTERS 2	225
HARD DRIVIN	190
HEAVY METAL	190
HITS DISK VOL	199
HOT ROD	240
IMPOSSAMOLE	190
INCANTATION	199
INDY ACTION	190
INDY ADVENTURE	235
INFESTATION	235
ITALY 90	245
IVANHOE	199
KHALAAN	290
KNIGHT FORCE	235
LES GEN D OR	245
LES GUERRIERS	199
LES INCORRUPTIBLES	195
LES JUSTICIERS	245
LES PORTES DU TEMPS	199
LES VAINQUEURS	295
LOMBARD RAC RALLY	225
LOST PATROL	190
MAGNUM 4	295
MARQUE JAUNE	165
MAUPITI ISLAND	269
MAXIBOURSE	199
MEURTRE A VENISE	199
MICKEY MOUSE	199
MINDBENDER	195
MINI GOLF	199
NETHERWORLD	169
NINJA SPIRIT	240
NINJA WARRIORS	195
OPERATION NEPTUNE	199
OPERATION THUNDERBOLT	195
P47	240
PACMANIA	175
PAPER BOY	175
PINBALL MAGIC	190
PIPEMANIA	265
PLATOON	169
PLAYER MANAGER	245
PREMIERE COLLECTION	276
PRO TENNIS TOUR (GREAT COURTS)	225
PURPLE SATURN DAY	199
QIN	199
R TYPE EXPORT	175
RAINBOW ISLANDS	195
RALLLY CROSS CHALLENGE	265
RENEGADE	199
RETURN OF THE JEDI	175
RICK DANGEROUS	235
ROBOCOP	199
ROCK STAR	245
RODY ET MASTICO	195
RVF HONDA	265
SCRAMBLE SPIRITS	245
SHINOBI	195
SONIC BOOM	240
SPACE ACE	395
SPACE HARRIER 2	190
SPACE PORT	199
SPIDERMAN	265
STAFF X 29	179
STARGLIDER 1	190
STEEL	169
STRIDER	190
STUNT CAR RACER	225
SUPER SCRAMBLE	169
SUPER WONDER BOY	225
TANGLE WOOD	175
THE DEEP	199
THE EYE	90
TITAN (VERSION ST/STE)	245
TOWER OF BABEL	225
TURBO OUTRUN	195
TURLOGH LE RODEUR	145
TWIN LORD	225
ULTIMATE DARTS	190
ULTIMATE GOLF	240
VICTORY ROAD	145
VOYAGEURS DU TEMPS	245
WILD LIFE	195
WILD STREETS	240
WORLD CUP SOCCER 90	195
XENON 2 MEGABLAST	225
ZYNAPS	169

PROMO 90F

ACTION SERVICE
BOBO
CAPTAIN BLOOD
LES DIEUX DE L A MER
MACADAM BUMPER
OPERATION JUPITER
PHOENIX
POWER PLAY
PROHIBITION
SPACE SHUTTLE
SPIDERTRONIC
TNT
TRAUMA
TURBO GT
WANTED
WARLOCK'S QUEST

AMSTRAD CPC

JEUX

12 JEUX FANTASTIQUES	140/190
20 000 LIEUES SOUS LES MERS	/149
ALTERED BEAST	95/
AFTER THE WAR	90/139
BATMAN THE MOVIE	/140
BEACH VOLLEY	90/140
BEVERLEY HILLS COP	99/140
BLACK TIGER	95/145
BOB MORANE OCEANS	120/165
BOB MORANE SCIENCE-FICTION	199/
BOB MORANE JUNGLE	199 /
CABAL	95/140
CHASE HQ	90/140
CLASSIQUES 1	120/139
CLASSIQUES 2	120/159
CLEVER AND SMART	115/165
COIN OP HITS	140/170
COLLECTION KONAMI	110/190
COLOSSUS CHESS 4 0	90/135
COMPILATION HEWSON	/139
COSMIC SHOCK ABSORBER	90/135
CRACKDOWN	90/140
CRAZY CARS 2	125/165
DAMES GM JUNIOR PCW	/170
DEFITS DE TAITO	140/199
DOUBLE ACTION	140/190
DOUBLE DETENTE	/149
DOUBLE DRAGON 2	95/165
DRAGON SPIRIT	/145
DREAM WARRIOR	99/
DYNAMITE DUX	95/145
EAGLE S RIDER	/190
ELIMINATOR	99/159
E MOTION	105/165
EPYX 21	140/190
FIRE	/149
FIST AND THROTTLES	/129
FORCES MAGIQUES	139/
GAME SET MATCH 2	125/165
GAMES WINTER EDITION	99/
GAZZA S SUPER SOCCER	165/175
GEANT D ARCADE 2	149/219
GHOSTBUSTERS 2	95/135
GOLD SILVER BRONZE	159/
GOLD HITS N° 3	110/
GOLDEN 7	99/
HARD DRIVIN	/135
HATE	/99
HEAVY METAL	95/139
HEROES OF LANCE	90/190
HOT ROD	95/145
HUMAN KILLING MACHINE	/159
IMPOSSAMOLE	95/165
INDIANA JONES ARCADE	90/140
IZNOGOUD	/199
KICK OFF	/175
KNIGHT FORCE	129/169

AMSTRAD CPC

JEUX

L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD	140/190
LA COLLECTION CPC	159/225
LA COMPIL OCEAN	149/225
LEADERBOARD COLLECTION	/159
LED STORM	99/
LES 100 % A D OR	140/190
LES AVENTURIERS	120 /
LES BARBARES	145/195
LES BEST DE US GOLD	139/
LES FANATIQUES	/245
LES FUTURISTES	120/
LES HITS DE NOEL	95/
LES INCORRUPTIBLES	95/145
LES JUSTICIERS	140/190
LES PRIVES	120/140
LES VAINQUEURS	140/190
MAITRES NINJA	120/170
MANOIR MORTEVIELLE	/195
MARQUE JAUNE	125/
MAXIBOURSE	125/145
MENACE SUR L'ARCTIQUE	99/
MICKEY MOUSE	99/
MISSION EN RAFALE	120/
MOONWALKER	/139
NETHERWORLD	99/
NIGHT RAIDER	99/
NINJA WARRIORS	95/145
NINJA SPIRR	95/145
OCEAN DYNAMITE	/195
OPERATION THUNDERBOLT	/139
PAC MANIA	95/129
PACK AMSTRAD	/158
PHENIX NOIR	99/
PIPEMANIA	135/175
PURPLE SATURN DAY	/170
P47	/199
QUARTERBACK	/149
RAINBOW ISLAND	90/140
RALLY CROSS CHALLENGE	139/179
RETURN OF THE JEDI	90/
RICK DANGEROUS	/140
ROY OF THE ROVERS	99/
SOS OVOIDES	135/175
SCRAMBLE SPIRITS	90/129
SHINOBI	90/140
SIDE ARMS	99/
SKY HUNTER	125 /
SKYX	/120
SPACE HARRIER 2	90/129
SPIDERMAN	120/170
STARGLIDER	125/
STIPFLIP	/95
STREET SPORT BASKETBALL	99/
STRIDER	/140
SUPER SCRAMBLE	/159
SUPER WONDERBOY	90/140
TEST DRIVE 2(THE DUEL)	/145
THE DEEP	99/159
TOTAL ECLIPSE	95/
TURBO OUTRUN	95/145
WILD STREETS	/170
X OUT	/145

PROMO 90F

A VIEW TO KILL	90/
ACTION REPLAY	90/
ALTERNATIVE WORLD GAMES	90/
ANARCHY	90/
BEST OF CODE MASTERS (VOL 1)	/90
BEST OF CODE MASTERS (VOL 2)	/90
BEST OF CODE MASTERS(VOL 3)	/90
BEST OF CODE MASTERS (VOL 4)	/90
BLUE STAR	/90
BLUE WAR	/90
BOULDER DASH	90/
BRIDE OF FRANKENSTEIN	90/
BUDGET FAMILIAL	/90
CAMELOT WARRIORS	90/
CHALLENGE OF THE GOBOTS	90/
CHAMONIX CHALLENGE	/90
CHAMPIONSHIP SPRINT	/90
CHAMPIONSHIP BASKETBALL	/90
CHARLIE CHAPLIN	90/
CHARTBUSTERS	90/
COMPUTER HITS 4	90/90
CONTINENTAL CIRCUS	90/90
DANDY	90/
DARK SPECTRE	/90
DEACTIVATORS	90/
DEATHRIDE	90/
DEATHSCAPE	90/
DOGFIGHT 2187	90/
DON CAMILLO	/90
DUNGEON S REVENGE	/90
ERE HITS VOL 1	/90
FREDDY HARDEST	90/90
GALACTIC GAMES	90/
GARDEN PARTY	/90
GEE BEE AIR RALLYE	90/
GETDEXTER 2	/90
GIFT PACK THRILLER	/90
GOTHIC	90/
GREYFELL	90/
HEARTLAND	90/
HI JACK	90/
HIGH FRONTIER	90/
HIVE	90/
HOWARD THE DUCK	90/
HYBRID	90/
IK PLUS	/90
IMPOSSABALL	90/
ISS	/90
JUNGLE JANE	/90
KARNOV	/90
KILL UNTIL DEAD	90/
KILLER RING	90/
L'ANGE DE CRISTAL	/90
LA FORMULE	/90
LED STORM	/90
1000 BORNES	/90
METRO 2018	/90
MONOPOLIC	90/
PETER BEARSLEY	90/
POWER PLAY	90/90
PULSATOR	90/
4x4 OFF ROAD RACE	/90
QIN	/90
RAMBO 3	90/
RANARAMA	/90
REX	/90
SARACEN	/90
SENTINEL	/90
SEPULCRI	90/
SOCCER 86	90/
SOS SPACE	/90
SPACE ACE	/90
SUPER FLIPPARD	/90
SUPERMAN	90/
SUPER SKI	90/90
SUPER SPRINT	/90
SUPREME CHALLENGE	90/
SURVIVOR	90/
TAI PAN	90/
THE EYE	90/
THEY STOLE A MILLION	90/
THING ON A SPRING	90/
TOURNAMENT	90/
THRILL TIME GOLD	90/
TRIAXOS	90/
TUJAD	90/
V	/90
20 000 AVANT JESUS-CHRIST	/90
WERNER	90/
WONDER BOY	/90

K7/DISQUETTES

THOMSON

BIVOUAC	/99
BLUE STAR	/99
BLUE WAR	/99
BREAKER	/99
BUDGET FAMILIAL	/99
CAPTAIN BLOOD	199/199
CLASSIQUES 1	169/199
CLASSIQUES 2	169/199
CLASSIQUES 3	169/199
CLASSIQUES 4	169/199
CRAZY CARS	/199
CRUCIAL TEST	/159
DAKAR 4x4	99/129
DEMONIA	/99
DON CAMILLO	/99
DOSSIER BOERHAVE	/99
GARDEN PARTY	/99
GRAND PRIX 500 CC	/99
INFORMAKIT (TO)	/99
KARATE (MO6 TO)	99/
L'AFFAIRE SIDNEY	/99
LA MARQUE JAUNE	/99
LAS VEGAS (MO5)	/99
LAS VEGAS (TO7 70)	/99
LES ATHLETES 2	129/
LES ATHLETES (MO6)	129/
LES CHEVALIERS	129/
LES DIEUX DE LA MER	/99
LES DIEUX DU STADE (TO9)	/99
LES DIEUX DU STADE (MO5/TO7 70)	/99
LES FUTURISTES	129/
LES HITS DE GREMLIN	195/195
LES HITS D'OCEAN	195/195
LES PRIVES	129/
LES RIPOUX	99/129
MARCHE A L'OMBRE	/99
MAXI BOUTSE	/169
MEURTRES EN SERIE	/99
MONOPOLIC	/99
OCEANIA	/99
PLANETE MORTE	/99
PLAY BAC	/99
QUAD	/99
RELANCE (TO)	/99
RODEO	/99
SOS SPACE	/99
SUPER FLIPPARD	/99
SUPER SKI	/99
X-RAY	/99

(Dans la limite des stocks disponibles)

BON DE COMMANDE A ENVOYER A

BY MAIL - 8, rue Robert-Planquette, 75018 PARIS

TITRES	PRIX
Adhésion au club	+ 150 F
Frais de port jeux 20F, matériel 100F 50 disquettes vierges 30F (+10F par 50 suppl.)	
Total à payer =	

NOM

ADRESSE

VILLE CODE POSTAL

Tél

TYPE DE CONSOLE OU D'ORDINATEUR

K7 ☐, DISK ☐

MODE DE PAIEMENT :

☐ **CHEQUE**

☐ **MANDAT-LETTRE**

LE PETIT MONDE DE L'EMULATION

Réservé cette fois aux Amigaïstes et aux Atarifans...

Notre petit tour d'horizon dans le domaine de l'émulation se poursuit par la fructueuse métamorphose de l'Amiga en Mac et celle de notre bon vieux Atari ST en IBM PC. Soyez attentifs et vous tirerez un incontestable profit de cette lecture.

ET L'AMIGA DEVIENT UN MAC !

Amax fait le max

Ready Soft nous propose d'émuler le Macintosh avec **Amax** et ceci sur n'importe quel Amiga. Même si vous avez un Amiga 500 et que vous bavez devant les supersofts du Macintosh, vous pourrez l'utiliser car il ne nécessite aucune ouverture de la machine. Bien sûr et comme pour le *Spectre GCR*, le prix de revient se révèle assez élevé mais il faut immédiatement le comparer avec le prix des vrais Macintosh.

Amax est vendu avec les fameuses ROM 128 K à un prix d'environ 3 000 F et se trouve distribué en France par Guillemot International. Si vous avez un Amiga 500, vous aurez certainement besoin d'une extension mémoire et d'un lecteur supplémentaire compatible avec un Macintosh. Cela peut être carrément un lecteur Apple de 800 Ko que vous brancherez sur la prise d'*Amax*, mais ce cas de figure se révèlera le moins fiable - il vaut mieux lui préférer un lecteur **Amigatosh**. Mais si vous connaissez quelqu'un possédant un *Spectre*, vous n'aurez aucun problème car le format des disques Spectre se trouve totalement reconnu (donc plus de problème de lecteur de disquettes). En ce qui concerne ce lecteur qui est quasiment obligatoire, il s'affirme comme extrêmement utile aux professionnels (à n'importe quel stade de l'émulation d'ailleurs) car il permet un échange direct d'informations entre les Macintosh et le monde de l'Amiga.

Un lecteur spécifique Apple n'a pas ce caractère indispensable et vous pouvez vous procurer un autre lecteur. Ce lecteur s'appelle l'*Amigatosh* (voir plus haut), exclusivement distribué par BUS +. Il permet à n'importe quel possesseur d'*Amax* de pouvoir lire les disquettes d'un Mac, se branche de plus sur la carte d'*Amax* et vous permettra dans le futur d'écrire et de convertir des données au format Amiga en format Macintosh (ce qui est très pratique pour ceux d'entre vous qui s'orientent vers le domaine de l'image de synthèse). Aux Etats-Unis comme en France, ce boîtier doublé d'un logiciel remporte un évident succès car il permet à bon nombre de possesseurs d'Amiga de continuer le travail entrepris sur un Macintosh dans le cadre de leurs activités professionnelles.

Il n'est à vrai dire pas un produit parfait et vous aurez à effectuer quelques réglages (notamment au niveau de la gestion de l'écran et du lecteur de disquette) mais le résultat en vaut la peine. *Amax*, utilise donc, comme le *Spectre*, les ROM 128 K d'Apple et beaucoup de logiciels peuvent y tourner (qui s'en plaindra, à part Apple ?). Le son, en revanche, ne se trouve pas émulé alors que c'était le cas pour les dernières versions du *Spectre*. Son prix avec un lecteur compatible Mac demeurera très proche de celui de son confrère pour Atari.

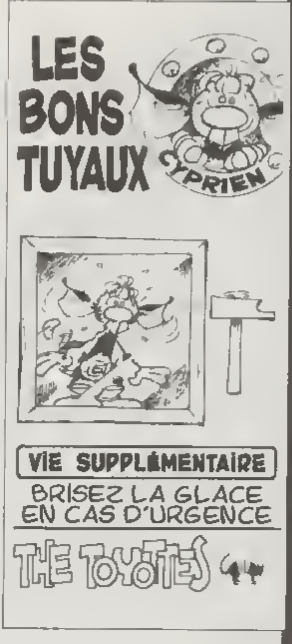
Amax : un boîtier + un logiciel

Qu'est-ce à vrai dire qu'Amax ? Rien d'autre qu'un boîtier qui se connecte sur le port du lecteur externe de votre Amiga. Vous aurez donc à y brancher vos lecteurs supplémentaires, pourrez effectuer des transferts dans un format spécial qui n'est pas très économique (272 Ko seulement par disquette !) ou alors travailler sur des disquettes au format du *Spectre GCR* (Magic). Si vous voulez utiliser un disque dur, vous aurez à vous procurer un utilitaire disponible chez Bus + : IVS, qui fonctionne exclusivement avec les disques durs connectés sur la *Trumpcard*. Celui-ci permet d'attribuer une partie de votre disque dur Amiga à *Amax* et d'y disposer tous les logiciels Mac que vous voudrez, après les avoir lus avec un lecteur Apple ou compatible ou bien directement d'un disque dur externe Apple (louables dans les magasins distributeurs de la célèbre Pomme !). Pour l'écran, le mode 640 x 512 en deux couleurs avantage votre Amiga par rapport à un véritable Mac Plus (comme dans le cas du *Spectre GCR*). Il existe aussi des possibilités de scrolling d'écran en mode 320 x 256.

En ce qui concerne la gestion des imprimantes, Amax les utilise en faisant croire aux programmes Mac que ce sont des imprimantes Apple. Aussi rapide qu'un Mac plus, il faut tourner beaucoup de logiciels récents et parmi les plus fameux : **Hypercard** (Yeahhh !), **MacPaint, Write, Draw, File, Pagemaker, Word Excel** mais attention aux logiciels exploitant directement les capacités sonores du Mac, car il faut se rappeler que le son n'est pas émulé et peut carrément planter le logiciel. *Amax* Mais voilà un produit performant qui devrait avoir un vif succès s'il bénéficie d'améliorations - comme cela a été le cas pour les émulateurs tournant sous Atari ST - car il manque un peu de finition. Il vaut mieux que vous le testiez vous-même dans un magasin où il est en démonstration (Cash and Carry le distribue également). Si vous l'avez utilisé et que vous vouliez nous faire bénéficier de vos expériences personnelles aussi bien que professionnelles, nous attendons vos informations.

L'ATARI ST DEVIENT UN IBM PC (XT) !

Le format des disquettes permettait déjà à bon nombre de possesseurs d'Atari de bien communiquer avec les IBM. Mais depuis les premières versions de **PC Ditto** qui n'amenaient qu'à une émulation logicielle, l'émulation MS DOS a beaucoup évolué et s'est tournée vers des solutions +"hard" avec un support "soft" pouvant donc évoluer sans avoir à réaliser de grands changements au niveau du "hard". Trois produits sont désormais disponibles en France et à l'étranger : la carte **PC Speed** (développée en Allemagne et distribuée par Upgrade) - qui au prix actuel de 2 490 F est installée à l'intérieur de votre ST par votre revendeur agréé moyennant finance (mais cela est préférable si vous n'êtes pas très doué dans le maniement du fer à souder), le boîtier externe **Supercharger** (développé lui aussi en Allemagne), un petit compatible PC qui se branche sur le port du disque dur au prix de 2 500 F pour une version 512 Ko et de 2 990 F pour une version à 1 méga de mémoire (mémoire du *Supercharger*). *Supercharger* a donc l'avantage de la non-installation intérieure et semblait prendre une légère avance sur son concurrent, jusqu'à ce qu'arrive ce must qui se faisait terriblement attendre : la **mégacarte PC Ditto 2** (au prix de 2 690 F) venue directement des Etats-Unis et distribuée comme le *Spectre* par Clavius - qui se fera un plaisir de vous l'installer gracieusement. Fournie elle aussi avec un logiciel d'exploitation, son arrivée sur le marché semble prometteuse car le fabricant nous annonce l'émulation du mode EGA en couleur et monochrome dans les prochaines versions ! Tous ces émulateurs pro-



posent à peu près les mêmes performances, mais nous allons nous efforcer de vous informer sur leurs qualités et les améliorations qui y ont été apportées.

Aujourd'hui leur vitesse est à peu près deux fois supérieure à un IBM XT (du genre Amstrad 1512) et les émulations des modes graphiques se contentent du CGA et d'Hercules. Mais il nous semble que les plus récents soient les plus performants (*Supercharger* et *PC Ditto*). Alors si vous ou vos parents hésitez à acheter un compatible IBM - pour l'exercice de votre métier ou pour rapporter du travail à la maison -, sachez que ce sera d'un excellent rendement car la plus grande partie des logiciels professionnels pour compatibles s'adaptent parfaitement (avec un avantage pour le *PC Ditto 2* en ce qui concerne les logiciels protégés, l'installation sur disque dur, la gestion de la souris et le sérieux du "hard" proposé) - ainsi qu'un certain nombre de jeux (cela devient intéressant quand on voit tous les simulateurs de vols et les jeux d'aventure qui existent sur PC et non sur ST ou Amiga, les jeux inédits : *Welltris*, *Sim City*, *Block Out*...) et bon nombre d'utilitaires (*Deluxe Paint 2*, *PC Tools*).

Voilà : la prochaine fois nous essayerons de parler de l'émulation PC sur Amiga 2000 et 500, du *Spectre GCR*, de l'état actuel de ces émulations, de leur coût total et de ce qui va arriver prochainement (notamment pour l'Amiga 500 le **Supercharger** et le **Power PC Board**).

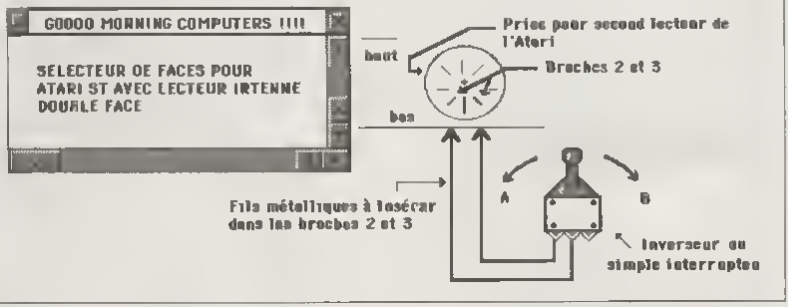
Si vous avez des questions sur l'émulation Mac ou PC sur ST ou Amiga, écrivez-nous, le courrier des lecteurs est fait pour vous. La prochaine fois nous essayerons de parler un peu plus de ce qui marche et de ce qui ne marche pas, et des débuts dans l'émulation Mac (qui semble être une réelle réussite). Vous voulez que nous parlions du Macintosh 2, des jeux sous émulation, des utilitaires, des programmes de dessin et des images de synthèse sur Amiga, Mac ou ST ? Alors faites-le nous savoir. A bientôt pour un futur multistandard !

Jean-Marc Ouvré

LE SELECTEUR DE FACES ATARI

Vous avez tous chez vous des disquettes simple face occupées par un logiciel entier (original...) Grâce à ce sélecteur de faces pour lecteur interne, vous allez pouvoir utiliser la face cachée et non utilisée de vos disquettes. Lors d'un formatage, lors de l'allumage, lors d'une copie de fichiers ou autres opérations, vous n'aurez plus qu'à sélectionner sur votre interrupteur, par A ou par B, la face désirée. Les économies de disquettes vous permettront donc d'acheter plus de logiciels (voir les Tops Micro News).

Des essais seront toutefois nécessaires pour déterminer la face correspondant à telle ou telle position de l'interrupteur. Cela fonctionne avec toutes les disquettes du marché. Vous pourrez alors stocker deux jeux de grande taille sur une même disquette, ou bien la partie sauvegardée de votre jeu d'aventure derrière le soft original.



BIEN ECRIRE AVEC SCRIPT

Le premier traitement de texte sur Atari ST ! En effet, il y avait déjà eu sur Atari plusieurs séries de traitements de texte mais aucun n'avait atteint les performances en matière de rapport qualité/prix de **Script**. Trop chers ou pas assez performants (mis à part le cas du *Rédacteur* de Logisoft), compliqués ou trop démunis, les traitements de texte posaient toujours des problèmes aux utilisateurs moyens qui désirent seulement un outil maniable et de bonne qualité. *Script* reprend le look et les principes graphiques qui existaient depuis longtemps sur Mac sous la forme de *Mac Write*. Voilà un vrai traitement de texte, avec des polices de caractères de qualité (compatibles avec celles de *Signum*) avec possibilité d'intégration de dessins dans un texte et surtout une petite panoplie de drivers pouvant piloter les imprimantes le plus couramment utilisées sur ST (Star, Citizen, Epson).

Scriptural !

Pour pouvoir utiliser *Script*, il faut obligatoirement posséder un méga de mémoire et un moniteur noir et blanc, mais il est possible de l'utiliser avec **Colos** qui constitue un formidable outil (émulant un moniteur noir et blanc sur un moniteur couleur et pas cher du tout : 100 F). En ce qui concerne le programme, tout est là ! Le couper/coller, les justifications, les tabulations, la règle, les polices proportionnelles, l'affichage rapide et tel que l'impression rendra (WYSIWYG), la gestion des paragraphes et des numéros de pages, des recherches/remplacements de mots etc. L'impression reste le point fort - même votre imprimante 9 aiguilles vous surprendra par la qualité obtenue. Les polices de *Signum* sont donc utilisables (voir le catalogue d'Application Systems) et vous pouvez même créer les vôtres ou modifier celles qui existent avec **Scarabus** - un éditeur de fontes disponible au prix de 350 F, également proposé par Application Systems.

Le bon choix

Script est un produit réellement performant et qui mérite que l'on se penche dessus : il permet au possesseur de matricielles d'employer un traitement de texte qui sache bien utiliser leurs capacités d'impression graphique. *Script* se vend au prix de 750 F. On parle déjà d'un énigmatique concurrent qui serait **Calligrapher**, d'Upgrade (que nous attendons), mais on ne sait pas encore si les prix seront en rapport. Si vous éprouvez le besoin d'écrire des textes rapidement, d'avoir une impression soignée et une bonne compatibilité avec *First Word*, si l'été qui arrive vous inspire l'écriture d'un roman, alors ce traitement de texte est fait pour vous.

MAGIQUE, FANTASTIQUE, ENVOUTANT... VOICI

LOOM

Bien après le passage de la Deuxième Ombre, alors que les dragons régnaient sur le crépuscule et que maintes étoiles brillaient, débuta l'époque des Grandes Guildes.

Forgerons, bergers, et le clergé, chacun d'[illegible] dédiés au contrôle absolu d'un savoir [illegible] serands faisaient partie d'une autre [illegible] des siècles, leur artisanat transcendait [illegible] du tissu, et finit par inclure la [illegible] réalité était faite. A présent [illegible] mine les tisserands, [illegible] pour élucider [illegible]

UBI SOFT

[illegible] SUR PC
[illegible] TÔT SUR AMIGA
[illegible] EN FRANÇAIS

LUCASFILM GAMES

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente

TOPS SOFTS

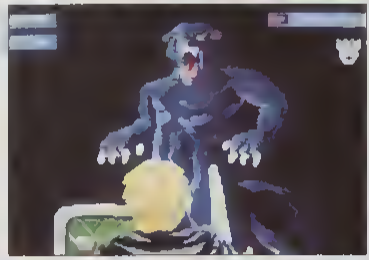
TOP

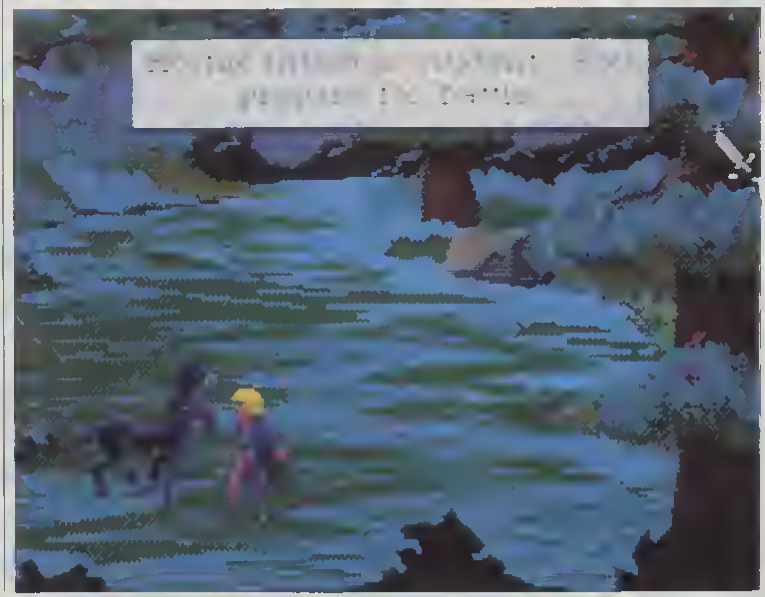
HERO'S QUEST

Vous êtes bien un héros ! Et en plus vous avez le mode d'emploi.

Les graphismes sortent tout droit d'un PC, la musique et les effets sonores n'exploitent qu'un dixième des capacités de l'Amiga, l'animation est imparfaite et la gestion des commendes pas très souple - mais malgré tout ça, les jeux d'aventure de chez Sierra remportent toujours autant de succès depuis maintenant dix ans ! Le petit dernier - *Hero's Quest* - vous met dans la peau d'un jeune homme courageux qui a pour seul but de devenir un héros. Consultez sans tarder le panneau d'affichage de la Guilde qui propose de vrais jobs héroïques sous forme de petites annonces (celles de Micro News sont gratuites !). Allez ensuite faire un tour en ville afin de voir quelle action de prestige vous pourriez entreprendre, mais... méfiance ! car la plupart des habitants semblent terrorisés par une bande de brigands dont le chef dissimule son visage derrière une cagoule. Voilà qui pourrait faire l'objet de votre premier exploit. Evitez de sortir la nuit : les ruelles sombres de la ville dissimulant des rôdeurs qui n'hésiteront pas à vous tuer pour voler votre modeste bourse. Même chose pour la forêt, d'un calme étonnant le jour, mais qui regorge de monstres de tout acabit (du gobelin au dinosaure en passant par l'homme-panthère) dès que le soleil se couche. En explorant les sous-bois (carte Michelin conseillée), vous rencontrerez des êtres enchantés - comme des lumières qui vous demanderont de danser pour elles (votre personnages exécutera alors dans une danse style "Travolta" délicieusement anachronique), ou bien la déesse des lieux, qui vous demandera de lui rapporter une graine magique. Un conseil : récupérez la graine sans abîmer les fleurs qui la protègent, sinon la divinité fulminera et vous finirez votre vie transformé en grosse plante carnivore.

Côté innovations, des combats vous mettront face à face avec votre ennemi (vous pourrez esquiver, frapper ou vous protéger avec votre bouclier). Selon le personnage que vous aurez choisi (guerrier, voleur ou magicien) et les capacités dont il dispose (escalade, crochetage de serrures, agilité...)





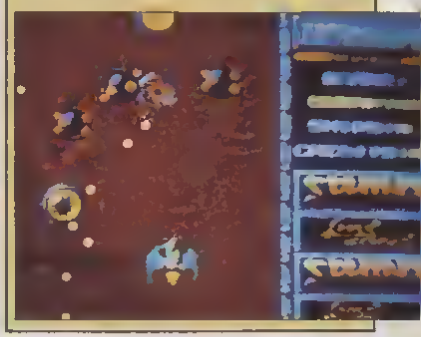
vous compléterez l'aventure de façon différente. De plus des effets sonores donnent une ambiance particulière à chaque lieu - représenté comme toujours en fausse 3D. Un seul regret, toujours le même : l'aventure se joue entièrement en anglais. Mais les amateurs de la langue de Shakespeare apprécieront l'humour de la notice, notamment lorsqu'elle explique comment reconnaître un monstre (ils mangent les gens la bouche pleine et refusent de finir leurs épinards !).

Disquettes Sierra pour Amiga. Egalement prévu pour ST, Amstrad CPC, Apple, Spectrum, C64, PC et compatibles.
M.L.

INTACT

Les aliens remettent ça ! Mécontents du manque de nourriture, de l'horripilante musique rock et de la pollution qui règnent chez eux, ils ont décidé (one more time !) de changer un peu d'air, jeté leur dévolu sur la planète Xyphor 2 et asservi sans tarder ses habitants. Vous (et votre partenaire si vous choisissez le mode deux joueurs) avez décidé de répondre à leur appel de détresse. Voilà une bonne excuse pour programmer un shoot'em up à scrolling vertical de plus ! Mais qu'a donc *Intact* de plus que les autres ? Ben... pas grand-chose en fait, mais le petit plus qu'il a dans le ventre suffit à en faire un beau jeu de castagne - efficace et très jouable - qui trouvera une place honorable dans votre logithèque. L'action se déroule sur des territoires de plus en plus difficiles à la surface truffée d'aliens agressifs (mélange d'unités mobiles biomécaniques et de batteries de DCA) et dotés d'une défense aérienne qui s'intensifie au fur et à mesure de votre progression. Car pour commencer vous n'aurez à votre disposition qu'un misérable fusil-mitrailleur - même pas propre à effrayer une mouche. Heureusement qu'il existe d'autres armes : en abattant chaque escadron de vaisseaux d'attaque aérienne extraterrestre, vous obtiendrez des crédits que vous devrez rassembler. Vous les échangerez ensuite contre de nouvelles armes ou des améliorations comme les "Smart Bombs", capable de détruire tous les ennemis présents à l'écran. La liste de ces plus est impressionnante : augmentateur de vitesse, tir rapide, lasers latéraux et arrière, quatre types de tir avant et une superarme appelée "tir à fragmentation". Jetez un œil à *Intact* - peut-être pas le plus original des shoot'em up, mais en tout cas un des meilleurs.

Disquette Grandslam pour Amiga. Existe également sur Atari ST, Amstrad CPC et C64.
K.H.

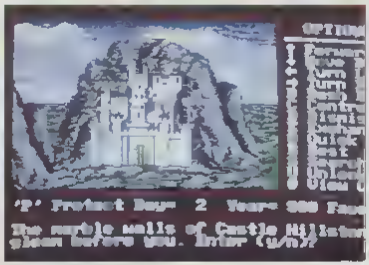


TOP

MIGHT AND MAGIC 2

Fer blanc et magie noire, le monde de Cron bascule dans le Chaos. Héros, votre sort en est jeté !

Cette aventure (si demeurent fort sympathique) ne brille guère par l'originalité. On a déjà vu ça quelque part du côté de *Bard's Tale* ou de *Tangled Tales*. Mais ne faisons pas la fine bouche car une fois de plus les bonnes vieilles recettes fonctionnent. En route pour le dépaysement total !



Dans ce jeu de rôle, après avoir défini votre personnage et ses caractéristiques, vous partirez à l'exploration du vaste monde divisé en cinq zones représentant les éléments terrestres. Vous devrez visiter des villes, pénétrer dans les échoppes et maisons afin d'y trouver de quoi vous ravitailler. N'oubliez pas de vous armer des pieds à la tête. Plusieurs missions vous seront proposées au fur et à mesure de la progression.

Les scènes de combat contre les monstres (au nombre de 250 !) - tous plus croquants les uns que les autres - abondent et se révèlent bien réalisées. Classique mais néanmoins passionnant, ce logiciel tiendra en haleine de multiples heures durant les fans d'heroic-fantasy. Mille et une lunes cathodiques éclaireront votre chemin.

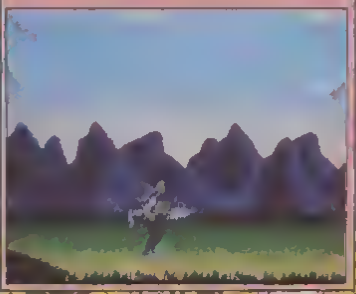
Disquettes New World Computing pour PC et compatibles. Existe également sur Amiga, C64, Apple 2 et Macintosh.

J.-P.L.

AMC

AMC constitue le premier clone raté de *Shadow of the Beast*, de Psygnosis. Reprenant le système de code permettant d'accéder à l'autre partie du jeu, *AMC* a la claire volonté d'imiter son très beau prédécesseur mais n'y arrive pas vraiment. La jouabilité est pourtant au rendez-vous, mais que dire des graphismes du joueur et des monstres, des ennemis, du choix à faire entre une musique de qualité (bien que non adaptée à l'ambiance hyperguerrière du jeu) et les bruitages réduits à la plus simple expression du fusil laser au design raté ! Le héros, mal dessiné, affiche une démarche de malade mental (entièrement à revoir : la nage sur la planète Dendar se pratique-t-elle également en apesanteur ?). Les décors manquent un peu de sophistication et le scénario, affligeant, ne peut en aucun cas relever le tout - déjà bien pauvre. Malgré l'ensemble des réactions favorables qu'avait suscitées la preview, on peut affirmer désormais qu'*AMC* n'a rien d'un logiciel extraordinaire. Il convaincra peut-être ceux qui ne possèdent pas *Shadow of the Beast*, avec lequel il fait double emploi.

Disquette Dinamic pour Amiga. Également prévu sur Atari ST, Amstrad CPC, C64, PC et compatibles. **J.-M.C.**

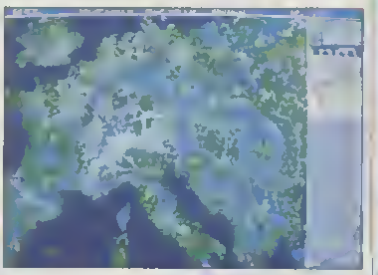


TOP

Sid Meier's RAILROAD TYCOON

Tchoutchoutchou ! C'est le train de la reussite qui passe...

Un tycoon en termes ferroviaires est un caïd, un nabab, un battant de l'histoire des chemins de fer, qui déplace ou gravit des montagnes en posant des voies - sur lesquelles rouleront des locomotives hétéroclites - tout en sachant gérer convenablement son empire vis-à-vis de la concurrence



Vous eurez à prendre de multiples décisions qui vous vaudront populanté et richesse en billets verts ou banqueroutes et faillite avec suicide à la clef Plusieurs niveaux de jeu seront soumis à votre sagacité, mettant en scène des personnages allant de l'investisseur dàbutant au magnat de l'industrie ferrovieire - en passant par le banquier renommé ou le financier averti Une fois choisis l'époque (entre 1930 et nos jours) et le pays dans lequel vous évoluerez, vous ouvrirez de nouveaux espaces vierges pour y transporter voyageurs et marchandises diverses, ce qui vous permettra d'acheter les fournitures nécessaires à la réalisation de votre entreprise

Jeu original bourré d'animations et de sonorites réalistes, *Railroad Tycoon* vous fera rèver au charme empreint de nostalgie du chemin de fer de grand-papa

Disquettes Microprose pour PC et compatibles. **P.G.**

DEFENDERS OF THE EARTH

Vous aliez péter des flammes dans la peau de Flash Gordon, accompagné que vous êtes de quatre amis qui vont vous aider à delivrer vos enfants dètenus prisonniers par les gardes de l'ignoble Ming

Avec ses graphismes très soignés et des sons digitalisès directement repris du film, *Defenders of the Earth* vous ravire et vous transportera sans retard dans l'ambiance de la célèbre forteresse De plus le scrolling horizontal différentiel - extrèmement fluide - permet une action trés rapide

Le Fantôme, Lothar, Mandrake et un gnome bleu expert en systèmes électroniques déjoueront avec vous tous les systèmes de défense du repaire de Ming - gigantesque et de toute beauté ! Ils se précipiteront à votre secours dés que vous le leur demanderez Flash court l'arme au poing pendant que les brutages utilisent la stàrào, ce qui rend la poursuite infernale Les pièges, les robots géants, les armes cechées, les navettes de surveillance - tout est là pour vous replonger dans le rythme trepidant des aventures de Flash Gordon (Guy l'Eclair en français pour les nostalgiques de le série TV) Un jeu pas si facile que ça et à perdre haleine, amusez-vous bien !

Disquette Enigma Variations pour Amiga. Egalement prévu sur Atari ST. **J.-M.O.**

TOP

PGA TOUR GOLF

Restez dans le swing et drivez comme Severiano Ballesteros !

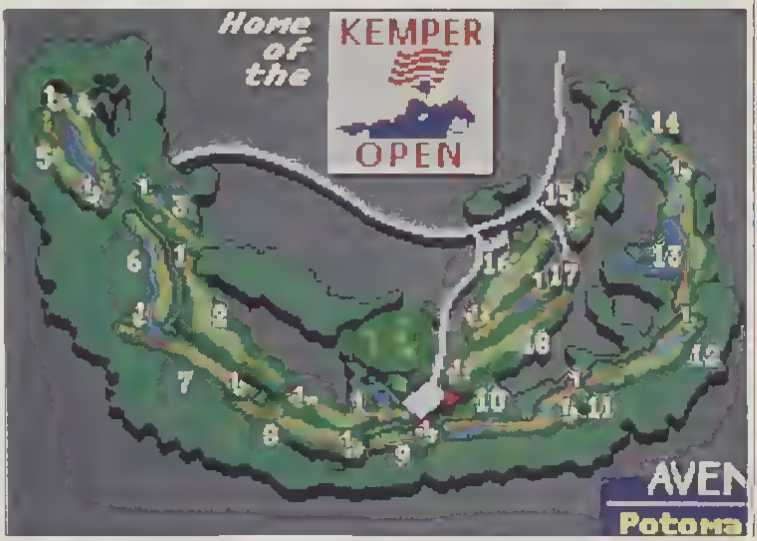
Au sein de la multitude de jeux de golf actuellement disponibles, un seul a été directement approuvé par le US PGA TOUR. Cela signifie que vous allez parcourir les greens avec 60 joueurs différents - choisis parmi des professionnels fameux comme Paul Azinger et Fuzzy Zoeller. Il existe quatre grands parcours PGA et vous aurez à choisir parmi Sterling Shores, Avenel, Sewgrass ou West Stadium.

Avant de démarrer, vous aurez droit à une superbe vue survolant chaque trou sous toutes les coutures et une option vous permettra de prendre des renseignements auprès d'un des joueurs professionnels, directement sur le parcours.

Quand vous vous lancerez carrément dans le jeu, vous aurez l'opportunité de choisir vos clubs, le toucher, la frappe de la balle et ainsi d'exécuter des coups difficiles comme le "putt" ou le "chip". Si vous calculez correctement votre trajectoire en prenant en considération le fer ou le bois utilisé, la balle, le mouvement et la vitesse des vents, le succès vous attend sur le green en faisant le "par" ou en tentant un "birdie". En outre une carte en 3D illustrant votre position sur le parcours sera soumise à votre sagacité. Si vous pensez que vous avez superbement joué le coup, vous pourrez vous offrir une "action replay" - comme à la télà. De un à quatre joueurs peuvent jouer simultanàment et pour celui qui se sent un peu rouillé existent plein d'occasions de rentrer dans le swing ! Après un peu d'entraînement au driving sur le terrain et après avoir joué deux des trous les plus importants à l'échauffement, vous golferez comme un véritable pro.

Doté de graphismes exceptionnels et d'un concept de jeu parmi les plus détaillés dans le domaine des simulations de golf, *PGA Tour* va être pris d'assaut par les fanatiques de la petite balle blanche. Surveillez bien sa sortie.

Disquette Electronic Arts pour PC et compatibles. **K.H.**



HEAVY METAL

Je sais, c'est la énième fois que l'on vous demande de piloter un M1 de l'armée américaine. Il est vrai que sur Amiga et ST, les simulations de tank ne foisonnent pas - mais de là à accepter n'importe quoi, il existe une certaine marge ! Le jeu se présente pourtant bien mais souffre du manque de qualité des graphismes et des sons utilisés. L'animation, elle, se soutient et le jeu en lui-même conviendrait très bien à un possesseur de 8 bits (à un prix de 8 bits bien sûr !). Il vaut bien mieux acheter *Sherman M4*, même si vous ne piloterez pas alors le M1. De plus, la documentation ne justifie même pas l'achat de ce jeu. En fait, l'arcade prend trop de place par rapport à la stratégie qui succède - sous forme de missions - aux tests obligatoires de qualification (au nombre de trois, dont un seul vaut vraiment le coup). Ne risquez pas la déception après un achat coûteux et attendez plutôt l'adaptation de simulations de qualité (de chez Microprose ou Mirrorsoft...) qui sauront utiliser au mieux les vitesses des 16/32 bits.

Disquette Access pour Amiga. Existe également sur Amstrad CPC et C64, prévu sur Atari ST. **J.-M.O.**

Une jouabilité naturelle qui répond fidelement à tous les mouvements de joystick du joueur permet de vivre toute la passion d'un match de football. Un controle de balle réaliste, un déplacement de l'équipe gére par l'ordinateur et une vision du jeu permanente en fait le jeu de football le plus complet jamais réalisé.

DEFIEZ LES MEILLEURES EQUIPES DU MONDE!

Choisissez vos adversaires parmi les 24 équipes qualifiées à la Coupe du Monde - chacune à son propre style de jeu, ses propres forces... et ses stors! Vous serez éblouis par l'action à l'écran, la fluidité de l'animation, les reactions immediates de vos partenaires et la facilité d'utilisation du systeme de gestion des tactiques par icône.

Ce jeu a été adopté par tous les joueurs de football, ceux qui preferent jouer au football plutôt que de se battre avec leur joystick..

dans ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL,

vous faites le jeu!

Une balle liftee en fond de cours, une montee au filet et une volée gagnante! Vous avez peut-être gagne ce match, mais c'était sur gazon- pouvez-vous jouer aussi bien sur terre battue ou en indoor? .

avec TIE-BREAK vous allez très vite le découvrir!

Et les options du jeu ne s'arretent pas là- jouez en simple ou en double (jusqu'à 4 joueurs en même temps) dans les tournois majeurs de votre choix: Roland-Garros, Wimbledon, le Coupe Davis et bien d'autres. Vous pouvez même choisir votre raquette avec une victoire possible dans les cordes!

Tous les coups du tennis sont possibles et l'environnement sonore inclu l'annonce des scores le juge-arbitre, la respiration des joueurs, les impacts des bolles et les applaudissements du public. TIE-BREAK est véritoblement la meilleure simulation de tennis sur tous les micro.

Amstrad
Atari ST Amiga

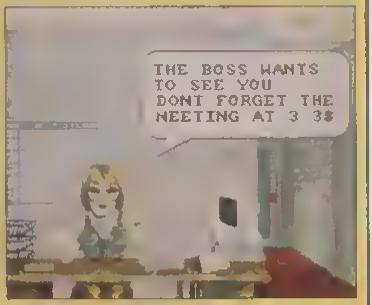
ocean

ZAC DE MOUSEQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF
DE GRASSE.
TEL: (1) 43350675

PREVIEW

EUROPEAN SUPERLEAGUE

CDS, un petit editeur anglais spécialisé dans les simulations sportives, vient évidemment de sortir une nouvelle simulation de management de football qui coïncidera comme par hasard avec la période de la Coupe du Monde. Les huit meilleurs clubs de la coupe d'Europe sont là : Liverpool, Arsenal, Rangers, l'AC Milan, le Real de Madrid, le Bayern de Munich, le PSV Eindhoven et même Marseille, cong ! Le but est simple : manager les champions européens jusqu'a la fin de la saison. Vous pourrez être transférés dans un autre club en cours de route - si vous êtes viré ou si vous avez atteint un niveau de notoriété tel que les autres clubs se battent pour vous avoir comme entraîneur ! La vie d'un manager se déroule à plein temps : épreuves d'entraînement, plans tactiques, le moral de l'équipe, les réunions du conseil d'administration, les



reportages saignants de la presse et la concurrence des sept autres managers font de vous un véritable stakhanoviste.

Comme si ça ne suffisait pas : jouer un match peut vous mener au bord de l'attaque cardiaque : blessures, problèmes de discipline, caprices des joueurs vedettes et défaites successives rendent le jeu difficile. Le programme contient plus de 200 joueurs, une structure de jeu à plusieurs niveaux, le choix de la durée des saisons (courtes ou longues) et selon CDS "une présentation graphique qui est véritablement du grand art". Seul l'avenir nous le dira.

Disquette CDS pour Amiga. Egalement prévu pour Atari ST, C64, Amstrad CPC, PC et compatibles. **K.H.**

CYBERBALL

Nous sommes au 21eme siecle, le sport connaît toujours autant de popularité et Léon Zitrone (fraîchement décongelé) commente désormais des matchs de football américain dont les joueurs ont été remplacés par des androïdes quasiment indestructibles. C'est à une de ces rencontres titanesques que *Cyberball* vous propose de participer.

A la tête d'une équipe de robots, vous choisissez une stratégie en fonction de la situation puis vous passez à l'action sur le terrain pour tenter de faire franchir la ligne adverse à balle en main à un de vos joueurs. Détail amusant : en cours de partie la balle chauffe et finit immanquablement par exploser. Evitez donc autant que possible de l'avoir dans les mains à ce moment-là, ou alors une sphère volante viendra aspirer les débris de votre joueur. Contrairement au véritable football américain où vous ne disposez que de quatre tentatives pour franchir dix yards, vous gardez ici le bénéfice de la balle tant qu'elle n'a pas explosé. L'idée n'est pas mauvaise en soi mais malheureusement les graphismes se révèlent confus et l'animation beaucoup trop lente. Bien qu'il nous vienne des salles d'arcade, *Cyberball* appartient davantage au monde du jeu de stratégie qu'à celui de l'arcade pure. Le mode deux joueurs ne vous oppose pas à votre adversaire humain mais vous met dans la même équipe l'un menant l'attaque et l'autre la défense. De plus la notice franchement incomplète, ne commente les différentes stratégies qu'en anglais. Un soft qui ne pourra satisfaire que les véritables amateurs de football américain.

Disquette Domark pour Amiga et ST. Egalement prévu pour CPC, C64, Spectrum, PC et compatibles. **M.L.**

TOP

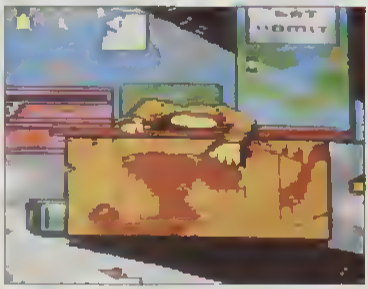
MANHUNTER 2
in San Francisco

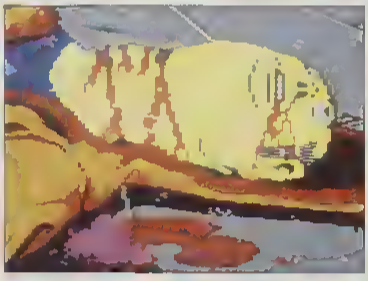
Limier pervers de la chasse à l'homme, vous allez finir par retrouver la raison.

C'est bon vrai ça, par chez nous on aime bien les productions Sierra et on n'est pas les derniers à s'enthousiasmer devant les scénarios déments et la richesse des aventures proposées. Même si parfois on regrette la faiblesse des graphismes ou l'archaïsme des manipulations, la passion du jeu l'emporte quand même.

Pourtant cette fois-ci la pauvreté des décors et la lenteur de certaines actions pénalisent gravement cette excellente aventure. Dommage ! Car à quoi ça sert d'avoir un Amiga si on se retrouve devant une pâle copie de compatible PC ? On sera cependant indulgent pour ces lacunes devant la profondeur et l'intérêt du jeu, mais attention c'est limite.

Les enragés n'y trouveront rien à redire et plongeront sans vergogne dans les rues de Frisco à la rencontre des Orbs - envahisseurs extraterrestres avides de sang. Vous





incarnez un chasseur de gibier humain (un manhunter) et semez la terreur parmi vos congénères renégats jusqu'au jour où vous vous révoltez contre vos maîtres (disposer d'un ordinateur portable et des plans détaillés de la ville va considérablement faciliter vos plans). *Manhunter 2* se joue au clavier et mêle adroitement énigmes à résoudre et séquences d'arcade. Pour vous aider on peut vous dire que les indices majeurs se trouvent dans le port et à la fontaine.

Si vous avez aimé le premier épisode et si votre principal souci consiste à retrouver le plus vite possible cette ambiance horrifique, n'hésitez pas - cette suite sera votre compagne pendant longtemps.

Disquettes Sierra pour Amiga. Existe également sur Atari ST, PC et compatibles et Mscintosh.

J.-P.L.

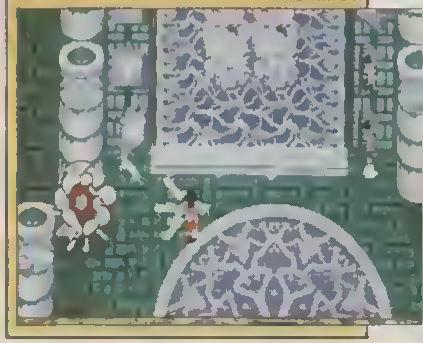
TIME SOLDIER

Time Soldier constitue la première tentative d'adaptation d'un jeu d'arcade entreprise par Electrocoin - ce qui pourrait expliquer la réussite plus que moyenne de la réalisation. En effet on est jeté d'emblée dans une action sensiblement dénuée d'intérêt qui n'exploite que de manière partielle les capacités de l'Amiga.

Du type *Commando* et autres, le scénario vous propose de voyager à travers les siècles après avoir été propulsé dans le sombre tunnel du Temps. Mais voilà le hic, dès le début la trop grande difficulté empêche de progresser. Les graphismes ne cassent rien et les bruitages lassent les tympans. Comme en plus ce ludiciel regorge d'anachronismes (que font à vrai dire des missiles et des lasers à l'époque romaine ?), on ne peut s'empêcher d'éprouver un certain sentiment d'irritation. Des colonnes qui apparaissent ici et là ne servent rigoureusement à rien : on ne peut circuler autour ou les utiliser comme protection. Et le pire vient de la gestion du joueur à l'écran - viser et se servir de ses armes devient un véritable calvaire. Toutefois en s'accrochant désespérément, il doit être possible de réussir un tant soit peu à se débrouiller ! Dommage de voir sur Amiga un jeu tout juste bon à figurer dans une compilation de second ordre. M'enfin !

Disquette Electrocoin pour Amiga. Également prévu sur Atari ST et C64.

J.-M.O.



TOP

FIRE AND BRIMSTONE

Par Thor et par Odin ! Je viendrai à bout de tous mes ennemis...

Dés les premières secondes de jeu, on est dàrouté par la difficulté, mais emballé par les graphismes enchanteurs, l'animation des sprites, les sons et la musique ! Il faut s'accrocher pour progresser et c'est à partir de ce moment-lá que vous allez apprécier toutes les richesses de l'aventure. Connaître tous les piéges d'un tableau va se révéler indispensable comme dans *Rick Dangerous*.

Vous devez aider Thor le Viking á dàjouer les sombres desseins tramàs par Hela et à parcourir huit mondes fabuleux. Emmerdes

et embûches se succèdent et il vous faudra énormément de patience pour apprécier toute la finesse et les subtilités des niveaux. Chauves-souris, dragons, sorcières et lutins teront tout leur possible pour vous arràter. Heureusement, vous pourrez acquàrir au cours du jeu des armes plus perfectionnées et des fioles magiques qui vous permettront de progresser plus facilement dans votre quête et de vous tirer de plus d'un mauvais pas.

Sacrément complexe, *Fire & Brimstone* autorise toutefois la sauvegarde de votre position lorsque vous avez passé un niveau - ce qui ne vous force pas à tout reprendre depuis le début. Voilà un soft superbe qui ravira tous les fans de *Ghost'n Goblins* ou plus récemment de *Ghouls & Ghosts*. Si vous ne faites pas partie de cette catégorie-là, vous apprécierez quand màme la beauté de la réalisation et la vitalité de l'action. Ne perdez pas de temps et courez l'acheter !

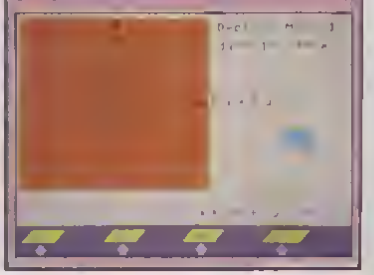
Disquette Firebird pour Atari ST. Bientôt dieponible sur Amiga. **J.-M.O.**

MATHS-3

Il est peut-être déjà trop tard pour vous, jetez un ceil sur le calendrier et oui, la saison des exams bat son plein ! Les premiers recalés pleurent dejá sur leur avenir compromis, le soleil ne brillera plus pour eux (c'est pas un peu trop ? NDLR).

S'ils avaient connu ce logiciel plus tôt, ils n'en seraient pas là. En effet cet éducatif reprend le programme de maths de la classe de troisiéme et se révéle un excellent complément au cours dispensé par un prof de collége. Reprenant una formula déjà rodée, Micro C réalise un bon soft - sérieux et bien charpenté. Les calculs sur les droites, les systémes d'équations linéaires, les régionnements du plan, les racines carrées, la factorisation et les équations figurent au programme des deux disquettes. Les differents exercices sont precedés d'un cours detaillé, des aides sont accessibles et une option calculatrice complete l'ensemble. Un bon logiciel pour les matheux en perdition qui souhaitent s'extirper de la spirale de l'echec.

Disquettes Micro C pour Ateri ST. Existe également sur PC et compatibles. **J.-P.L.**



PREVIEW

THE FINAL BATTLE

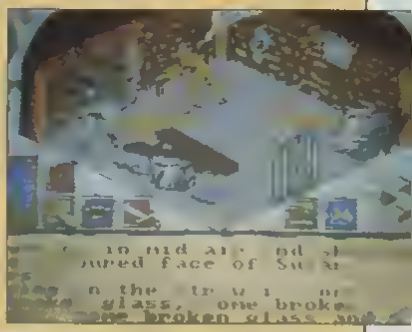
Tous ceux qui avaient joué à *The Legend of the Sword* (de Rainbird) se rappelleront la quête dont il était question : trouver l'épée légendaire et le bouclier d'Anar et les utiliser pour tendre un piège au plus grand ennemi du roi - Suzar, le sorcier noir. Mais le magicien prisonnier s'est fait la malle. Dans sa fuite il a emporté l'épée et le bouclier ; quelqu'un doit le stopper à tout jamais et rapporter les objets.

Contrairement à *The Legend of the Sword* qui combinait texte et gestion de la souris, *The Final Battle* est une aventure entièrement contrôlable à la souris grâce à des icônes (du genre de celles de *Maupiti Island*). Vous n'emploierez le clavier que pour donner un nom à vos parties sauvegardées.

L'aventure débute dans une cellule au milieu d'un donjon. Instruit du fait que deux de vos compagnons moisissent misérablement dans les geôles avoisinantes, votre premier objectif consistera à trouver comment s'échapper et les secourir. Mais l'essentiel de vos motivations réside dans les six cristaux magiques qui vous permettront de contrôler l'epée légendaire et le bouclier. Après, vous pourrez commencer réellement à traquer Suzar.

L'aventure se divise en deux parties. La première, une banale exploration de votre environnement, vous amènera à résoudre un certain nombre de mystères mineurs. La seconde partie de l'épopée vous proposera une énigme, qui devra être circonscrite en un temps limité ; en effet, il vous faudra détruire à l'aube le château du magicien dans lequel vous aurez pénétré pendant la nuit. Dans ces deux épisodes, vous pourrez recruter d'autres personnes qui se joindront au groupe pour combattre les hommes de main de l'ensorceleur. Si vous survivez, vous deviendrez un héros ; si vous mourez, le Mal prendra possession du pays ! Bon courage à tous les passionnés de jeux d'aventure.

Disquette Mirrorsoft pour Amiga. Existe également sur Atari ST. K.H.



BEST ENTERTAINMENT PROGRAM OF THE YEAR 1989 Software Publishing Association

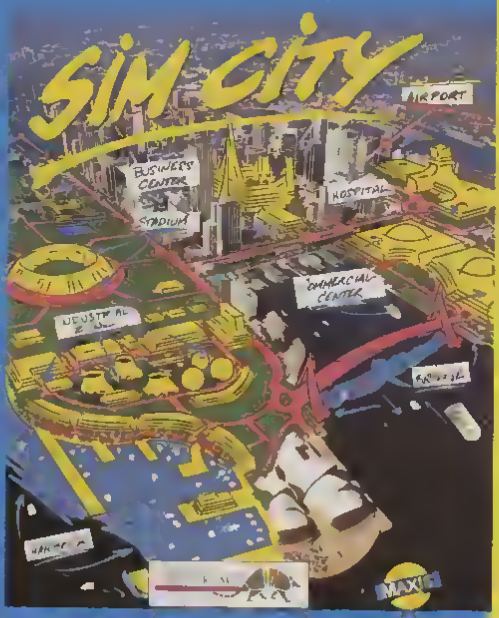
BEST SIMULATION PROGRAM OF THE YEAR 1989 Software Publishing Association

TILT D'OR DU JEU LE PLUS INNOVATEUR Tilt Magazine

BEST COMPUTER STRATEGY GAME 1989 Video Games and Computer Entertainment

BEST EDUCATIONAL PROGRAM OF THE YEAR 1989 S.P.A.

BEST EDUCATIONAL PROGRAM AWARD 1990 European Computer Leisure



SIM CITY

Plus qu'un jeu, un véritable phénomène qui vous permettra de prendre en main la destinée des plus grandes villes du monde !
Construire des usines, des routes, des maisons, des aéroports, organiser le trafic, raser des quartiers entiers, gérer votre budget, lever des impôts ; à vous d'être grandiose et infaillible. Si vous savez également affronter tornades, inondations et autres cataclysmes, vous verrez alors, en temps réel, votre cité croître et embellir, votre population heureuse et ravie, prosperer.

◆ *Disponible sur MACINTOSH, PC et compatibles, AMIGA, C64 et bientôt ATARI ST STE, AMSTRAD et SPECTRUM*

INDISPENSABLE **Terrain Editor**, complément du jeu Sim City, vous permettra de creer le moindre détail de votre environnement, et vous offrira de 9 à 18 villes selon les versions pour aller au bout de vos rêves !

◆ *Disponible actuellement sur MACINTOSH, PC et compatibles, AMIGA*

INFOGRAMES
LA MICRO SPECTACLE

TOP

PLOTTING

**Croix de bois, croix de fer,
ceux qui mentent se paieront un casse-briques d'enfer !**

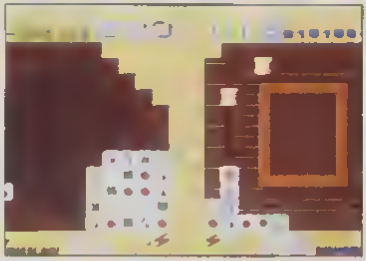
Comment décrire un jeu comme *Plotting*, qui comme tous les *Tetris*, *Klax* et autres *Block Out* de son espèce, ne ressemble à rien de connu sur cette planète ? Attachez vos ceintures, on y va !

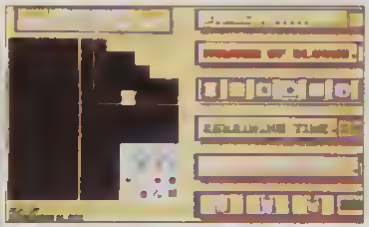
Vous dirigez un petit personnage rondouillard, lointain cousin de Pac Man, version pomme de terre à l'eau (mais doté d'yeux qui se déplacent le long du mur gauche de la surface de jeu) et qui jette droit devant lui des briques de différentes couleurs.

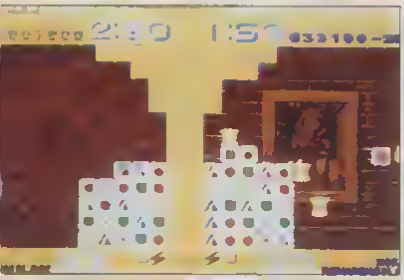
Au vu de la configuration du terrain et compte tenu du fait que les briques glissent en suivant les contours des murs, il est possible de lancer horizontalement une brique contre un angle, de telle façon que celle-ci arrive verticalement sur le tas d'autres briques. On a donc accès au tas de briques à la fois par le côté (à moins qu'un obstacle ne vienne dévier la brique lancée) ou bien par le dessus (à condition que la configuration des murs le permette). Jusque-là ça va, tout le monde suit ? Pour tous ceux qui passent le bac en ce moment (courage les pt'its gars !), la suite va sembler facile. Les autres accrochez-vous.

Le but du jeu : faire disparaître le plus de briques possibles pour passer au niveau suivant. Lorsque vous lancez une brique rouge sur une ou plusieurs autres briques rouges, elles s'évanouissent et la brique qui se trouvait derrière vous revient entre les mains (oui, je sais, le personnage n'a pas de mains : mais n'en rajoutez pas, c'est déjà suffisamment compliqué comme ça !). A vous de vous débrouiller ensuite pour lancer cette nouvelle brique sur une brique de même couleur et ainsi de suite.

Si vous vous retrouvez avec une brique inutilisable (que vous ne pouvez lancer sur aucune autre brique semblable), vous perdez une vie. Pour compliquer un peu, il y a possibilité de jouer à deux simultanément,







l'écran étant alors séparé en deux parties. D'autre part, le mode "Challenge" se révèle beaucoup plus interactif puisque les briques que vous faites disparaître réapparaissent aussitôt chez votre adversaire. La difficulté augmente progressivement, mais les plus pressés utiliseront le kit de construction qui leur permettra de créer eux-mêmes des tableaux à la mesure de leurs capacités ! Rassurez-vous cependant, *Plotting* - si difficile à expliquer - devient très vite facile à jouer et vraiment prenant (à deux notamment).

Disquette Ocean pour Amiga et Atari ST. **M.L.**

PHOTON STORM

Un scénario ? *Photon Storm* n'en possède pas. C'est un shoot'em up pur et simple : eux contre nous, tout ça dans un univers à scrolling octodirectionnel (revenez ! Ça veut simplement dire qu'il peut se déplacer dans huit directions).

Votre vaisseau se dirige à la fois au clavier et à la souris. De cette façon les tirs et les mouvements se contrôlent de façon indépendante, ce qui permet de tirer dans une direction opposée à celle où vous volez.

La cible du jour ? Un large assortiment de minables aliens, bien ignobles comme on les aime. Tout ce petit monde tente d'attraper les capsules de plutonium : vous pour collecter des boucliers indispensables au voyage en hyperespace entre deux niveaux, et eux pour activer leurs vaisseaux de combat.

Un cercle et un triangle restent constamment à l'écran. Vous aurez tout intérêt à vous diriger vers le triangle qui constitue la porte spatiale où vous déchargerez vos capsules de plutonium. Les aliens, eux, se rapprocheront du cercle - qui n'est autre que leur O.G. !

Pour terminer un niveau, il vous faudra collecter toutes les capsules disponibles et liquider tous les méchants. Votre capacité de tir comportera au départ une option (les bombes "éclate-tout") et votre vue sera améliorée par un radar. L'ambiance s'échauffe très vite et l'action devient si rapide et furieuse que si vous apercevez des aliens sur l'écran principal, c'est que vous êtes déjà mort ! Utilisez plutôt le radar afin de les abattre avant qu'ils ne vous approchent trop.

Photon Storm ne se déteche pas vraiment d'un shoot'em up classique sur C64. Mais en termes de vitesse et d'action il surpasse de très loin ses concurrents. Difficile de faire mieux !

Disquette ARC pour Amiga. Également disponible sur Atari ST. **K.H.**

WORLD CUP SOCCER

ITALIA'90

LE JEU OFFICIEL DE LA COUPE DU MONDE

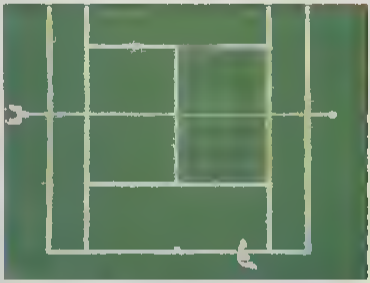
DISTRIBUÉ PAR Virgin

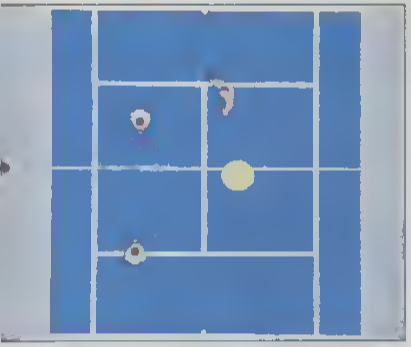
TOP

TIE BREAK

Jeu, set et match ! En trois coups de roquette tendue, devenez l'égal des meilleurs.

Si vous salivez quotidiennement, le nez sur la téloche (ou, vraiment plus "smart", dans les gradins de Roland-Garros), devant les revers foudroyants de Leconte ou le contre-jeu de Champion, voilà de quoi satisfaire vos émois tennistiques. Les esthètes de la balle jaune n'y verront pas un Top (comme notre teste use britsh dans le n° 35 de Micro News) car les graphismes ne constituent pas le point fort de ce soft. Rien

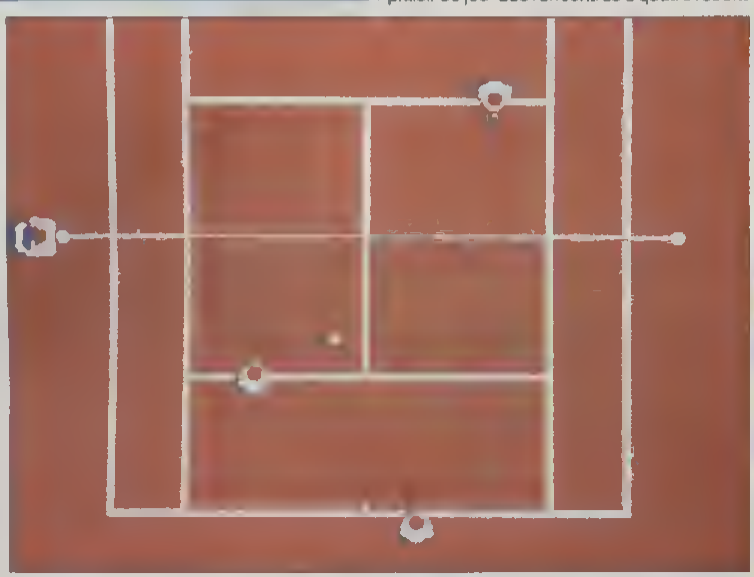




à voir avec *Tennis Cup* ou *Great Courts*... on ne s'embarrasse pas de détails et de chichis inutiles - tout réside dans la jouabilité.

Et là c'est un service gagnant ! Au début on patauge un peu (à vrai dire pas longtemps) car la technique de jeu se révèle tout à fait différente : votre joueur ne bouge pas. Le programme se charge de gérer automatiquement le placement - vous n'aurez qu'à effectuer le bon coup au moment décisif. Cette relative simplicité d'utilisation permet de se concentrer sur la partie et d'y gagner en plaisir de jeu. Les rencontres à quatre rasent le filet, superexcitantes, et une fois qu'on s'est laissé embarquer, on n'arrive plus à raccrocher son joystick. Vous pouvez bien évidemment jouer en simple ou en double contre un adversaire ou l'ordinateur, vous entraîner ou même vous lancer dans un tournoi. Quatre surfaces s'offrent à votre choix ainsi que différentes raquettes dont la tension variera selon votre force. Tous les coups figurent au menu et on se met rapidement à lober, croiser et smasher, ce qui n'est pas le cas dans les autres simulations. Avec un court vu de dessus et des bruitages hyperréalistes, c'est un régal pour les amateurs qui veulent s'éclater !

Disquette Starbyte pour Amiga. Existe également sur Atari ST. J.-P.L.

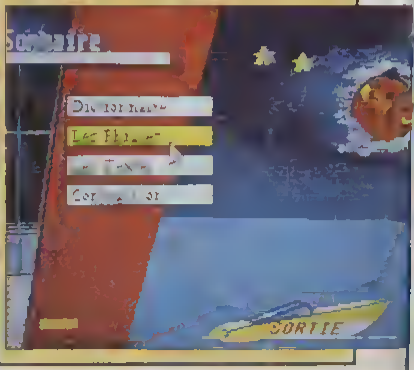


ESPAGNOL - PRIMAIRE

Savez-vous que Barcelone est en passe de devenir la ville la plus branchée d'Europe au niveau culturel ? Et qu'au lieu de toujours s'extasier sur la culture anglo-saxonne, on ferait bien de s'intéresser à nos proches voisins. Certains groupes de rock l'ont bien compris - mais terminons cette digression et revenons au logiciel. Il s'adresse aux élèves des classes primaires et début sixième : en effet nos chères têtes blondes ou brunes assimilent plus facilement les langues étrangères.

Cet éducatif se compose d'un dictionnaire, de phrases à compléter, de textes à remettre dans l'ordre et permet d'acquérir les bases de la conjugaison (le présent simple). La réalisation n'a rien de la Feria de Séville - on aurait apprécié plus de fantaisie et un plus grand sens ludique. Rien de nuevo sous le soleil ibérique. Ole !

Disquette Micro C pour Atari ST. Existe également sur Amstrad CPC et compatibles PC. J.-P.L.



ANGOISSES

Eh oui, le présent n'est pas toujours rose...

Mais souriez quand même, Rosie et Micro News font tout leur possible pour vous aider !

FREEWARE

Compliments pour ta très bonne revue que je lis depuis le numéro 11. Je t'écris pour une chose de très grande importance. Nous sommes quatre copains qui travaillons à la réalisation de jeux ou d'utilitaires sur ST. Nous souhaiterions les faire éditer mais nous nous posons pas mal de questions... Pourrais-tu nous aider en nous disant comment ça se passe ? Notre groupe se nomme Phoenix et se compose d'un musicien, moi-même, d'un graphiste et de deux programmeurs. Nous avons terminé un logiciel de musique sur STE du style ST Replay. *Il se nomme* Digit Player *et nous aimerions le diffuser en freeware, mais comment ?*

(Guillaume L., Maromme)

Merci pour le compliment. Mais éditer un jeu relève de la gageure : il ne faut pas avoir peur d'aller frapper à toutes les portes et à tant que faire aux bonnes : celles qui offrent les meilleures conditions. Après l'acceptation éventuelle d'un éditeur, deux situations peuvent se présenter : dans l'hypothèse la plus favorable, il accepte le jeu tel quel et vous êtes tranquille ; mais le plus souvent, tout en étant très intéressé, le promoteur tout-puissant désire procéder à quelques modifications qu'il considère comme des améliorations... Là, il faut veiller au grain et ne pas se laisser marcher sur les pieds ! Soyez fermes si vous croyez à votre jeu. Au sujet du logiciel freeware, nous pouvons vous aider à le diffuser par l'intermédiaire de la revue - cela s'applique d'ailleurs à tous les programmeurs dans votre cas qui ne doivent pas hésiter à nous contacter.

MEGA DRIVE MADE IN JAPAN

Salut Rosie ! A la lecture du numéro 36, je suis tombé sur la publicité Virgin concernant la Mega Drive et l'incompatibilité entre la version japonaise et la version européenne, le port cartouches étant radicalement différent. Possédant moi-même une Mega Drive d'import parallèle, j'aimerais savoir si je peux échapper à cette règle ? Enfin, existe-t-il un volant compatible avec la Mega Drive ?

(Roszak Sébastien, Eleu-dit-Lequwette)

Eh oui, malheureusement, comme tous les autres acheteurs de Mega Drive avant l'heure, tu vas te retrouver le bec dans l'eau. Je sais, ce n'est pas drôle, mais comme le dit Virgin, "On ne joua pas avec la Mega Drive"... Mais alors, que peut on bien en faire ? Des confettis, peut-être - mais ça serait un tantinet iconoclaste ! Il faudra donc se résoudre à continuer d'acheter les softs made in Japan que certains revendeurs bien intentionnés voudront bien continuer à importer. Et après ? Qu'arrivera-t-il, quand les revendeurs eux-mêmes en viendront à abandonner l'import parallèle pour se mettre bien avec l'importateur officiel ? Il sera toujours temps de se mettre en chasse d'un adaptateur miracle. Bref, l'avenir s'annonce plutôt sombre et je te prie de croire que j'en suis désolée.

Une note d'optimisme toutefois en ce qui concerne ta deuxième question : la réponse est oui ! Le joujou se nomme le **Hendle Controller** et non content de s'adapter au Master System, il fonctionne également très bien sur la 16 bits (ainsi que sur ST et Amiga d'ailleurs). Il coûte 390 F et se trouve dans toutes les bonnes échoppes (dont *Shoot Again*).

MANQUE DE MSX !

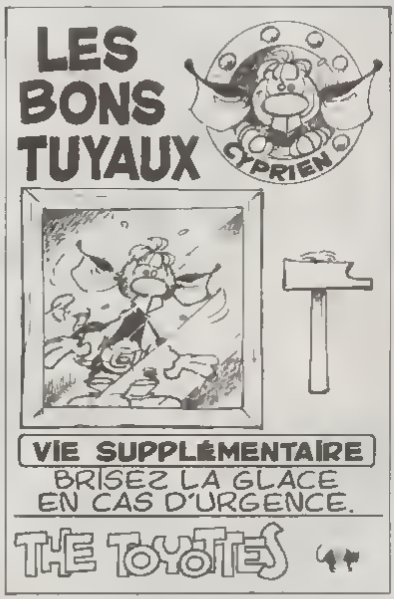
Sans hésitation, Micro News est le meilleur canard de micro. Il sort deux fois par mois, il comporte plein de rubriques intéressantes, il coûte beaucoup moins cher, bref il est génial ! La où le bât blesse, c'est du côté du MSX qui semble perdre de plus en plus de terrain. Aujourd'hui, la rubrique "Samourai Micro" qui lui est théoriquement consacrée - quand elle n'est pas bouffée par un article sur les consoles - représente une page, et qui plus est en noir et blanc trois fois sur quatre... Les MSX 2 et 2+ n'auraient-ils pas assez de couleurs pour mériter un peu plus ? Remarquons toutefois, et c'est à votre honneur, que deux jeux MSX2/2+ ont été testés dans le numéro 34. C'est trop ! Que dois-je faire ? Me rabattre sur les magazines japonais ou me faire hara-kiri ?

(Marc Peyronen, Saint-Gaudens)

Cher Marc, ta lettre n'est hélas pas la seule du genre et nous ne pouvons, une fois de plus, que répéter ce que nous avons déjà dit maintes fois... Nous sommes un journal et nous traitons l'actualité des jeux vidéo - sur ordinateurs ou consoles - en essayant de respecter dans notre contenu les parts de marché occupées par chaque machine. Nous ne pouvons parler que de ce qui existe et le rôle d'importer, de représenter et de distribuer des marques de logiciels ou d'ordinateurs ne nous incombe pas véritablement. Si le marché du MSX en France (et en Europe) va en s'amenuisant et si de moins en moins de jeux et de nouvelles machines sont importés, on ne peut nous en tenir pour responsables. Nous pouvons certes, par le biais de nos correspondants à l'étranger, obtenir de nombreux jeux MSX qui ne seront jamais importés en France et les tester dans le journal - d'ailleurs nous l'avons déjà fait. Mais nous recevons alors des lettres de lecteurs qui nous demandent où les acheter ou bien qui nous reprochent de tester des logiciels qu'il est impossible de se procurer.

Quant à la rubrique "Samourai Micro", qui traite de tous les produits japonais, c'est vrai qu'elle est de plus en plus souvent consacrée aux consoles qui bénéficient d'une actualité florissante. Si certains des lecteurs MSX qui nous lisent souhaitent enrichir cette rubrique en nous envoyant des trucs de programmation, des bidouilles ou autres sur MSX, bienvenue à eux - qu'ils nous écrivent, leur travail sera rétribué !

Décidement, il n'y a que la rubrique "Sex Machines" qui mette tout le monde d'accord, puisqu'on y voit en ce moment des photos de jeux japonais MSX2 non commercialisés en Europe - mais curieusement, personne ne s'en plaint.



MIDNIGHT
RESISTANCE

Micro
NEWS

LE SYNDROME DE BASEDIT

BasEdit est un programme de recopie de programme Basic (Basic 128), qui permet de lister sur l'écran un programme Basic directement à partir d'une disquette - sans charger celui-ci dans la mémoire centrale.

Vous pouvez par exemple, tout en mettant au point un programme lister un autre programme à condition qu'il ait été sauvé en ASCII, afin de relire un ou plusieurs sous-programmes pouvant vous être utiles Sur l'imprimante, vous aurez en prime une pagination du listing, le titre du programme, son nom, la data et le numéro des pages et l'impression de tous les caractères accentués ainsi que les caractères spéciaux (fractions 1/4, 1/2, la bêta, le degré etc.) et enfin les lignes commençant par REM ou une apostrophe (') sont imprimées en caractères gras

UTILISATION DU PROGRAMME

Attention ! Il faut avoir sauvegardé le programme en ASCII avec la commende SAVE "nom",A ou LIST "nom"

Sous Basic, lancez le programme par : LOADM "BASEDIT",,R

Inutile de le protéger puisqu'on la lancera aussi souvent que l'on en a besoin Implanté en $D000 à $DFFF, il fonctionne indifféremment sur la banque 1 ou n Prenez garde toutefois à ne pas écraser votre programme

Celui-ci, une fois lancé, vous propose le choix du lecteur de 0 à 4 A l'aide d'une touche, du crayon optique ou de la souris, sélectionnez le lecteur qui contient le programme à imprimer Si tout s'est bien passé, un directory s'affiche à l'écran Pointez le nom qui vous intéresse En haut à droite de l'écran s'affiche une fenêtre qui contient le choix écran ou imprimante

ECRAN

Le lecteur se met en marche et le listage commence A tout moment la frappe de la touche STOP suspend le défilement Pour reprendre, tapez n'importe quelle autre touche, sauf CTRL-C qui arrête l'impression et redonne la main au Basic

SORTIE SUR L'IMPRIMANTE

Vérifiez tout d'abord que celle-ci est en marche et connectée (sinon plantage) Un titre vous est demandé : entrez le texte de votre choix en majuscules ou minuscules, mais sans accents ni caractères graphiques La longueur de ce texte doit être inférieure à 25 caractères tout excédent sera rejeté

Pour entrer le programme, utilisez votre propre chargeur ou allez voir notre chargeur

Pour ssuver, faites SAVEM "BASEDIT",&HD000&HD74B,&HD000

Pour le lancer, un LOADM "BASEDIT",,r suffira

L'IMPRIMANTE

Afin de vous permettre une utilisation rapide de BasEdit sur votre type d'imprimante et à condition que les octets graphiques soient définis de la même façon que sur le modèle que j'utilise (DOT-MATRIX Apple), il vous sera très facile d'implanter les caractères de contrôle de votre imprimante aux adresses qui vont suivre.

Les caractérea de contrôle :

- de &HD566 jusqu'à &HD568 les caractères renforcés codés sur 2 octets, 1B 21 00

- de &HD569 jusqu'à &HD56B retour aux caractères normaux ou fin des ranforcés, **1B** 22 00

- de &HD56C jusqu'à &HD572 mise en mode graphique de l'imprimante codée dans ce cas sur 6 octets, 1B 47 30 30 38 soit ESC,G0008,0

Ces trois tables se terminent par un zéro. Les caractéres graphiques sont représentés par 8 colonnes de 8 bits

Le programme occupe la mémoire de &HD000 à &HD74B, mais il occupe la mémoire jusqu'en &HDD96 pour la Dos Iconique et le buffer de ligne

Patrice Orset

LISTING DE BASEDIT

```
D000 BE 61 85 BF D7 22 BE D1 CB BF 61
85 8E E8 03 BF  2403
D010 D1 6E 86 00 5F BD D1 B2 C6 0C BD
E8 03 8E D7 13  2134
D020 BD D1 9E 8E D7 24 BD D1 9E 8E
D7 56 10 8E 06 40  2176
D030 CE 3F C7 86 03 BD EC 03 34 32 8E
D7 28 BD D1 9E  2088
D040 8E 62 4F 86 0B BD D1 AC CE 3F C1
35 32 BD EC 03  2027
D050 5D 27 0D C1 3E 27 B5 BD D1 8E
BD D1 BE 16 FF AC  2197
D060 86 10 B7 62 4B C6 03 BD D1 88 7D
62 4C 27 09 8E  1730
D070 D6 EB BD D1 9E 16 FF E2 7D 62 4D
26 0C 8E D6 FF  2469
D080 BD D1 9E BD D1 BE 7E D1 70 6E
D6 7F C6 1E BD D1  2700
D090 88 8E D6 CA BD D1 9E 86 02 C8 FF
BD D1 B2 BD D1  2813
D0A0 D1 BD D1 EB 8E D6 7A 86 04 BD
D1 AC BD E8 18 BF  2664
D0B0 D7 41 10 BF D7 44 34 30 10 8E D7
3B C6 26 BD D1  1936
D0C0 88 BD E8 1B 35 30 24 E4 8C 00 CD
25 DF 8C 00 D3  1905
D0D0 10 22 00 56 10 8C 00 19 25 D2 10
8C 00 1F 22 1F  816
D0E0 73 D6 7A 7D D6 7B 27 0B 8E D6 C1
C6 1E  BD D1 88  2274
D0F0 7F D6 7B 8E D6 B8 C6 1E BD D1 88
86 00 20 61 10  2045
D100 8C 00 29 25 A7 10 8C 00 2F 22 1F
73 D6 7B 7D D6  1444
D110 7A 27 0B 8E D6 B8 C6 1E BD D1 88
7F D6 7A 8E D6  2293
```

(A suivre)

LE CHARGEUR HEXA

Le programme hexadécimal doit être rentré à l'aide d'un chargeur (que nous publions ici) L'adresse de départ est 9810 (en hexadécimal) Vous tapez le programme 16 octets par 16 octets A la fin de chaque ligne, le chargeur vous demande la Checksum (c'est à-dire la somme de tous les octets de la ligne) Rentrez la somme qui se trouve sur le listing pour contrôler que vous n'avez pas fait d'erreur de frappe

```
1 'SAVE "CHGHEX
10 'CHARGEUR HEXA AVEC CHECK-SUM
12 SCREEN3 0 0 CL5
14 INPUT "ADRESSE DE DEPART (HEXA)  ",D$
16 N=VAL("&H"+D$):CLS
18 CS=0 COLOR 1
20 PRINTHEX$(N)" " COLOR3
22 FOR I=1 TO 2  FOR J=1 TO 8
24 A$=INPUT$(2)
26 IF A$="ZZ" THEN END
28 PRINTA$," "
30
32 P=VAL("&H"+A$) POKEN,P:N=N+1:CS=CS+P
34 NEXT J:PRINT NEXT I
36 COLOR 5 INPUT"CHECKSUM" CT
38 IF CS=CT THEN 40
40 N=N-16 PLAY"DD" PRINT"ERREUR"
42 GOTO 18
44 PRINT"OK":GOTO 18
```

Ouï fm 102.3

LES CONCERTS QUI ONT DU SENS

JUIN

15 - Le Cri De La Mouche
Asylum Party - *rex club*

17 - Love Bizarre
Le Cri De La Mouche
Les Ablettes
- *concert gratuit - massy*

18-19 - Stray Cats - *élysee montmartre*

22 - Underneath What - The Outliers
- *rex club*

22-23-24 - Les Eurockeennes
- Festival de Belfort
- *rens. 42.52.61.00*

25 - Iron Trial - No Man's Land
- *rex club*

JUILLET

01 - Festival "Globo & Cie" : Farabellum
Kid Pharaon - Cafards
- *epinay-sur-seine*

02 - Sound Garden
- *espace armand*

OCTOBRE

18 - Ramones - *zenith*

19 - Pretenders - *zenith*

Billetterie et Renseignements à OUÏ FM
4, rue Beaubourg, 75004 Paris - Tel. 42.71.10.23
Info Concerts 36.15 OUÏ FM

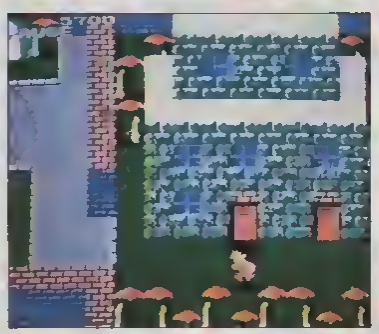
Liste arrêtée au 31 mai 1990 - Photo J.-C. Pellen.

TOP

DRAGONBALL

Si vous avez les Sept Boules, l'empereur Dragon vous donnera la sienne.

On s'y attendait après *Ken Le Survivant* et avant *Les Chevaliers du Zodiaque*, la série continue. Les adeptes de japonaiseries télévisuelles vont pouvoir se mettre sous la dent un des héros les plus connus des jeunes téléspectateurs : *Dragonball*. Les éditeurs japonais auraient tort de ne pas piocher dans cette vraie mine d'or : sachant que des millions de gamins se précipitent en même temps pour regarder ces kilomètres de séries, qu'ils écoutent les mêmes chansons et collectionnent les mêmes images, trouvez le nombre de cartouches qui va être vendu par Nintendo cette année ? Vertigineux. Et ce n'est pas fini, car beaucoup d'autres personnages attendent à leur tour d'envahir le monde microludique. Ces considérations philosophiques mises à part, il faut reconnaître que ces adaptations se révèlent extrêmement bien réalisées.

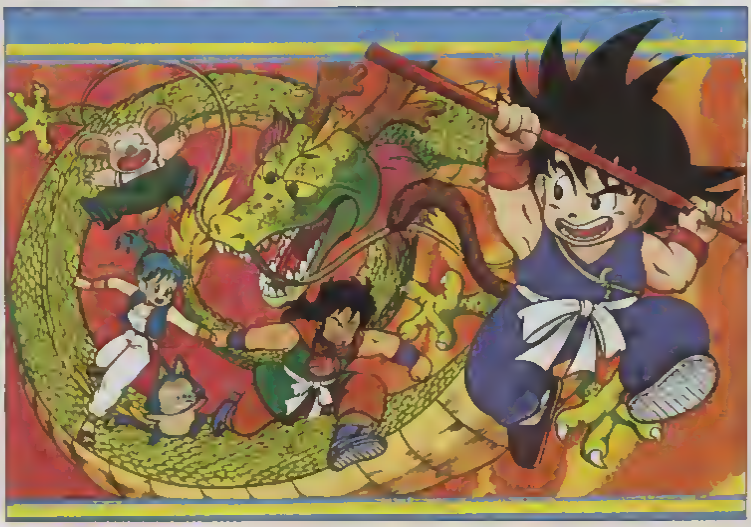


Celle-ci ne faillit pas à la règle : envolez-vous avec nous dans des montagnes reculées en compagnie de Sangoku et de Bulma ! Le principe du jeu rappelle furieusement *Zelda* et, selon ce bon vieux procédé, vous voilà à la recherche des Sept Boules de Cristal. Vous allez pénétrer dans des mondes tarabiscotés infestés de créatures diaboliques désireuses de vous combattre. Pour vous aider dans cette quête vous disposez de nombreux bonus : capsule énergétique, sandwich, bâton magique, rafale de tonnerre. Et comme plusieurs scènes de combat ou de labyrinthe viennent s'interceler entre chaque tableau, regardez donc bien autour de vous car des salles secrètes renferment des armes ou de l'énergie. Lorsque vous aurez résolu les différentes énigmes, l'empereur Dragon viendra vous remettre une boule.

Grâce à de nombreux niveaux variés et surprenants, cette aventure tortile en rebondissements recrée parfaitement l'atmosphère irréelle du dessin animé et on se laisse embarquer comme un seul homme. Si ça continue, je vais finir par adorer Dorothée.

Cartouche Bandaï pour la console Nintendo.

J.-P.L.



TOP

FINAL ZONE 2

Sept samouraïs ou sept mercenaires ?
En tout cas sept gars balaises décidés à faire parler la poudre...

Très fort ! Voici la suite très attendue d'un jeu qui n'a jamais existé C'est pas balaise, ça ? Les héros musclés dégénérés débarquent en force puisque cette fois ils sont sept à vouloir tout casser Dirigé à tour de rôle, chaque homme cuirassé (notez qu'ils sont quand même beaucoup moins cons que Rambo Ils se protègent, eux !) investira un morceau d'une île infestée d'ennemis purulents et surtout très chiants à buter ! Bien que réellement difficile, ce jeu comporte quelques originalités certains guerriers se battent au laser, à la grenade, au lance-flammes et même en hélico (le genre *Tiger Heli* pour les connaisseurs) Une fois que tous les membres de l'équipe ont mis le pied sur l'île, vous pourrez sélectionner le plus approprié pour la mission suivante - en fonction du décor et du genre d'ennemis *Final Zone 2* est donc un *Commando* original, aux graphismes soignés, la bande sonore constituant une des plus belles réussites jamais entendues sur Nec. Il subsiste malgré tout quelques défauts la difficulté vraiment élevée ainsi que l'absence de sauvegarde Mais il mérite vraiment de n'être acheté que pour la musique - un vrai régal !

CD-ROM Reno pour la console Nec.

J.D.

PIXISOFT *LES JEUX D'ENFER*

1 rue de Metz 31000 TOULOUSE Tél. 61 23 48 02

800 TITRES EN STOCK PERMANENT

AMIGA-AMSTRAD-ATARI ST-ATARI 2600 / 800XL-NEC-PC-SEGA

SEGA - VENTE - ECHANGE

SEGA Pour 100 F seulement, vous pouvez échanger votre jeu contre un autre de même valeur Si celui que vous désirez est d'une valeur supérieure, il convient d'ajouter la différence Les jeux doivent être donnés avec notice et boîte d'origine

BON DE COMMANDE à retourner à PIXISOFT 1 rue de Metz 31000 TOULOUSE

NOM PRENOM ADRESSE	COMMANDE	PRIX	RETOUR (éventuel)	ECART
	TOTAL		FORFAIT ECHANGE (100 F x nombre de titres)	
			TOTAL	

Ci-joint ☐ Chèque ☐ Contre remboursement (+30F) Pour les achats frais de port 15 F

Téléphoner pour les disponibilités

SEGA CLUB PIXISOFT

CHANGEZ DE JEU!!! POUR 100 F *(port compris)*

90 F	CHOPLIFTER	THUNDER BLADE
ENDURO RACER	CYBORG HUNTER	TIME SOLDIER
THE NINJA	GANGSTER TOWN	
SECRET COMMAND	GREAT BASKET-BALL	**270 F**
TRANSBOT	GREAT GOLF	
WORLD GRAND PRIX	GREAT VOLLEY	BLADE EAGLE 3D
	WANTED	MAZE HUNTER
100 F	WONDERBOY 1	OUTRUN 3D
	WONDERBOY 2	POSEIDON WARS 3D
BANK PANIC	WORLD SOCCER	SPACE HARRIER 3D
GHOST HOUSE	ZILLION 2	
MY HERO		**320 F**
200 F	**260 F**	
		BATTLE OUT RUN
GREAT BASEBALL	ALEX KID 2	CHASE HQ
GREAT FOOTBALL	ALIEN SYNDROM	DOUBLE DRAGON
PRO WRESTLING	ALTERED BEAST	DYNAMITE DUX
QUARTET	AMERICAN PRO FOOTBALL	GALAXY FORCE
	AMERICAN PRO BASEBALL	GOLDEN AXE
280 F	CALIFORNIA GAMES	GOLVELIUS
	BOMBER RAID	LORD OF THE SWORD
KUNG FU KID	CASINO GAMES	PSYCHO FOX
POWER STRIKE	CAPTAIN SYLVER	R.C. GRAND PRIX
SHANGAI	CLOUD MASTER	R.TYPE
ZILLION	DEAD ANGLE	RAMBO 3
	PHANTASY ZONE 2	SHINOBI
290 F	GOLF MANIA	SLAP SHOT
	KENSEIDEN	SPELLCASTER
ALEX KID 1	MONOPOLY	TENNIS ACE
ALEX KID 3	PENGUIN LAND	VIGILANTE
ASTRO WARRIOR	RAMPAGE	WONDERBOY 3
BLACK BELT	RASTAN	WORD GAMES
	ROCKY	
	SCRAMBLE SPIRITS	

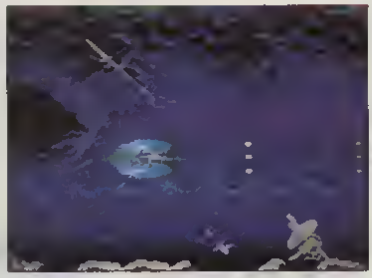
TOP

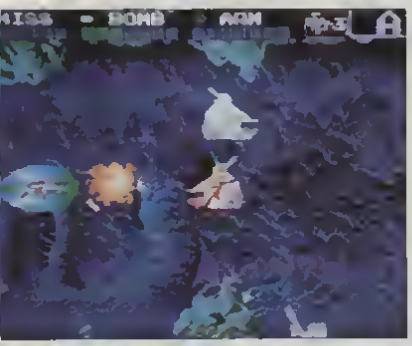
SUPER DARIUS

Menez tambour battant la guerre contre des crabes daminateurs.

Le premier shoot'em up sur CD-ROM, ça s'arrose ! Je vais vous conter l'histoire en deux coups de cuiller à pot.

Vous menez bataille sur la planète Blédina contre d'intâmes crustacés devenus les Maîtres de l'Univers. Tel Musclor, vous allez plonger dans l'eréne (et non dans la reine) afin d'exterminer les intâmes arthropodes. Vous allez démarrer avec un vaisseau assez peu efficace et comme rien ne vous est



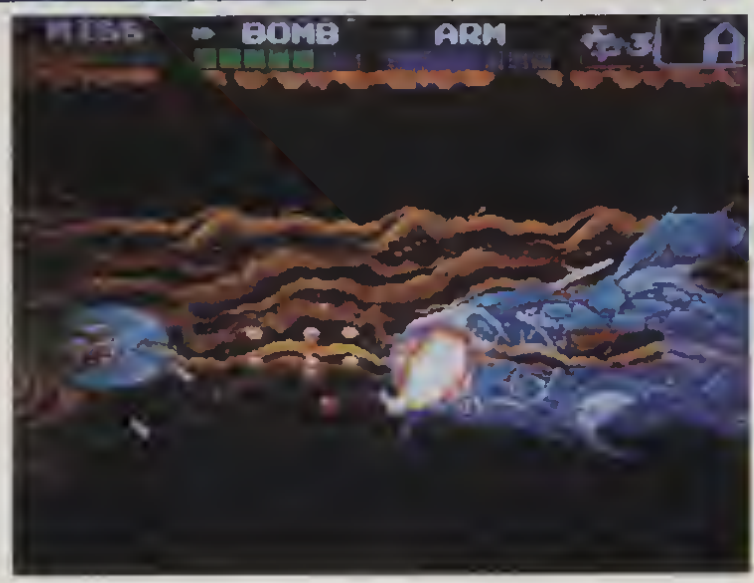


frais, cétacés suffisant. Mais méfiance, vos ennemis ont le dauphin et ils se cachalot !

Le champ de bataille s'étend sur 26 tableaux d'une splendeur inouïe, agrémentés de scrollings différentiels du plus bel effet - dans lesquels grenouillent des régiments de monstres nombles. Malheureusement, les chants guerriers qui ponctuent *Super Darius* se révèlent eux plutôt moches et stressants au possible (très regrettable pour un jeu en CD). Ça n'en demeure pas moins un très bon shoot'em up, quoique assez difficile.

Une question se pose tout de même : pourquoi ce Top est-il en CD (avez-vous observé l'arrêt net) ? Sûrement pas pour la musique en tout cas - mais ne noyons pas le poisson,.

CD-ROM Nec Avenue pour la console Nec PC Engine. **J.D.**



ARMED FORCE

Bon, allez tiens, on va refaire *Xenon 2* et puis on va mélanger avec deux ou trois autres trucs - ils n'y verront que du feu ! Takamoto, passe-moi le scrolling vertical et les lasers letéreux qui sont sur mon bureau ! Prends aussi les extraterrestres gastéropodes sur l'étagére et n'oublie pas de me rapporter les mégacanons qu'on a utilisés la dernière fois pour *Return of the Sister of Zounda Space Warrior 2*, ça plaît toujours" Voilé le genre de propos qu'on devait pouvoir entendre il y a quelques mois dans l'entre des programmeurs japonais qui nous ont pondu *Armed Force*. Le moins qu'on puisse dire est que ca énième shoot'em up ne brille pas par l'originalité : l'ensemble fait vraiment trop penser é un brouillon de *Xenon 2* et certains détails, comme le coup des parties du vaisseau qui s'écartent pour obtenir une plus grande portée de teu, ont été directement pompés sur des jeux comme *Hybris*. De plus, la difficulté se révéle beaucoup trop élevée et ne vous permet pas de progresser réguliérement. Six niveaux vous attendent mais il est presque impossible d'atteindre ne serait-ce que le monstre de la fin du premier. Un shoot'em up pas trop mal foutu - mais tranchement décourageant !

Cartouche Peck-In-Video pour la console Nec. **M.L.**

TOP

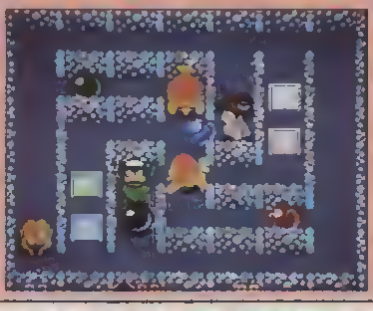
BEBALL

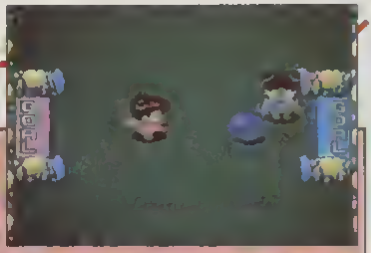
Des ballons de couleur qu'il ne faut pas marchander.

Voilà un jeu bien sympathique, rigolo et tout - je ne vous dis que ça ! En deux mots, les règles : vous dirigez une petite bonne femme (même à deux, on en dirige deux même que c'est vrai) hyperbien dessinée et aux mouvements soigneusement décomposés (genre animation nippone) Elle doit à travers 50 tableaux shooter et pousser dans quatre ballons de couleur qu'il faut replacer dans les zones qui leur sont réservées

Mais les choses ne se révèlent pas si simples En effet de nombreux animaux ont pour charge d'empêcher votre progression, soit en bouchant le passage, soit en déplaçant les boules ou en montant dessus Rassurez-vous, aucun ne résiste à une série de shoots bien placés. De plus la difficulté se répartit progressivement, avec un "bonus stage" tous les 5 niveaux.

Si en dépit de tout cela aucun des 50 niveaux proposés ne vous attire, une option construction vous permettra d'établir les vôtres





Que direz-vous d'ailleurs d'un petit match en face-à-face ? Un "Kick Ball" vous y autorise, dès lors le principe du jeu n'est plus du tout le même il s'agit de marquer des buts au camp adverse Désopilant bien qu'un peu niais, *Beball* vous plongera dans une rire frénétique pendant de nombreuses heures !

Carte Hudson Soft pour la console Nec PC Engine. J.D.

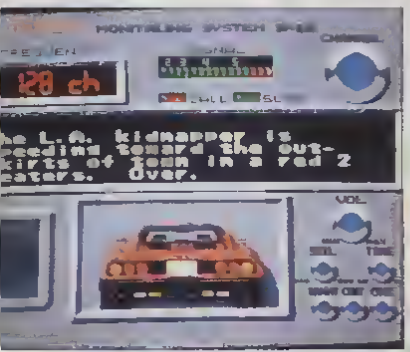
TOP

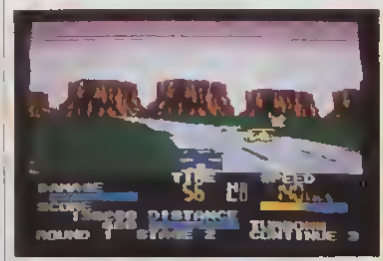
CHASE H.Q.

Le retour des deux flics amis-amis !

Les revoilà ! Aprés un petit tour sur la plupart des machines, y compris l'Amstrad CPC (un vrai flic ne recule jamais devant rien !), nos deux compères viennent faire régner l'ordre sur notre bonne vieille console Sega 8 bits. On est loin des fastes de la version Nec et même des graphismes détaillés des versions ST et Amiga, pourtant l'action demeure toujours aussi prenante.

Lancés à la poursuite de dangereux gangsters motorisés, les Starsky et Hutch de la micro foncent sur des routes de plus en plus

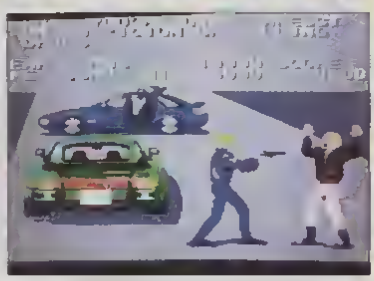




tortueuses. En deux coups de turbo, ils rattrapent la voiture des malfrats et la défoncent à coups de pare-chocs pour la forcer à s'arrêter. Les mains sur le capot, le bandit se fait ensuite réciter ses droits : vous êtes en état d'arrestation, tout ce que vous pourrez dire pourra être repris dans un mégamix de "House Music", vous avez le droit de la fermer etc. Les graphismes de cette version apparaissent plutôt dépouillés mais l'animation se révéle vraiment rapide et la véhicule réagit instantanément aux commandes. Résultat des courses : un jeu bien ficelé, maniable et pas trop difficile qui vous plonge dans l'univers impitoyable des séries policières américaines. Yeeeh ! Coca-Cola chwoungom !

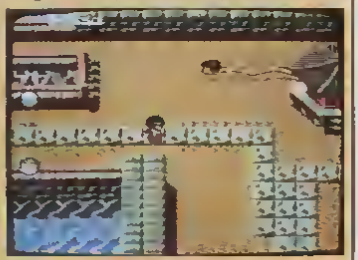
Certouche Taito pour la console Sega.

M.L.



STRANGE ZONE

Etrange et persistant ! Voilà une cartouche qui ne nous a pas accroché - presque un miracle sur Nec ! Tout paraissait mignon, on pensait s'éclater comme des bêtes et puis on est déçu. L'habituel héros au grand cœur a pourtant une allure bien sympathique et la réalisation échappe à la médiocrité. Mais il échoue pour son plus grand malheur dans un monde hostile débordant de créatures hargneuses qui n'arrêtent pas de lui tom-



ber sur le paletot sans qu'il ait eu le temps de dire stop. Trop c'est trop ! Pour se défendre il dispose - au choix - d'étoiles et d'un bâton avec lesquels il fait le vide autour de lui. Il doit également ramasser des parchemins en route, qui lui permettent d'acquérir des armes encore plus destructrices.

Les niveaux, qui vont se révéler difficiles, n'apportent pas grand-chose de nouveau aux amateurs de ce type de jeu et le plaisir ludique ne se trouve pas au rendez-vous. L'écran en vue de dessus comme dans *Commando* mène rapidement à l'ennui. Vraiment trop classique et lassant. Il existe cent fois mieux sur cette console, relisez Micro News.

Certe Taito pour la console Nec.

J.-P.L.

COCONUT

SPECIAL CONSOLES DE JEUX

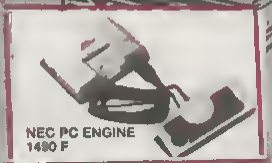
***EXCLUSIF :** les consoles LYNX (ATARI), NEC 2 (SUPERGRAPHX), GAME BOY (NINTENDO), MEGADRIVE (SEGA), sont en démonstation en avant première dans les magasins COCONUT*

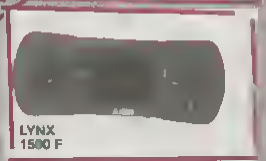
COCONUT ETOILE
41 avenue de la grande armée
75016 PARIS
Tél . (1) 45 00 69 66
Métro Argentine

COCONUT REPUBLIQUE
13 bd Voltaire75011 PARIS
Tél : (1) 43.38.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER
C C'ial Le Triangle-Ni Bas
34000 MONTPELLIER
Tél. 67.58 58.88

COCONUT GRENOBLE
8, cours Berriat
38000 GRENOBLE
Tél . 76.50.99 41





SEGA 16 BITS

ATARI 2600

NEC-PC ENGINE

SEGA 8 BITS

NINTENDO

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

VENTE PAR CORRESPONDANCE
a adresser exclusivement a
COCONUT
13, bd Voltaire
75011 PARIS
tél: (1) 43.55.63.00

COCONUT INFORMATIQUE

NOM
ADRESSE
VILLE — COOE POSTAL
Tél

Date d'expiration — /—
Signature

TITRES	CONSOLE	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage +15F
* TOTAL à payer

Réglement : je joins chèque bancaire CCP | Mandat -lettre CB

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de remb.)

AGENCE CIAL 67 64 60 04 MONTPELLIER

TOP

AFTER BURNER 2

Le F14 Tomcat tire dans tous les azimuts.

After Burner is a legend ! Depuis sa sortie il y a plus de deux ans dans les salles d'arcade, il n'a cessé de passionner tous les amateurs d'action at de sensations purement arcade. Après une adaptation très enviée sur la Sega 8 bits, *After Burner 2* arrive sur la 16 bits - sans avoir trop perdu ce qui ravira tous les possesseurs d'adaptations sur micros décevantes.

Basé sur le porte-avions Sega Enterprise, vous décollez aux commandes d'un F14 Tomcat. Le feu de l'action va vous emporter dans une multitude de niveaux, sous toutes les latitudes de la planète ou règne la baston, et vous fera affronter à peu près tous les types d'avions de combat qui existent actuellement. La qualité des graphismes se révèle

très proche de l'arcade, mais quelques détails ont malheureusement disparu pour une bonne partie dans les décors au sol et les dégradés du ciel ou certaines phases de ravitaillement - mais ça ne fait rien car l'action très rapide vous empêche de trop vous attarder sur ces broutilles. Les musiques, directement reprises de la version consacrée, vous projettent littéralement au cœur de la bataille. Des messages digitalisés vous préviennent dès que vous avez accroché un avion ennemi avec votre radar d'attaque : vous pouvez alors les shooter car le F14 figure au nombre des rares avions capables de suivre plusieurs cibles simultanément.

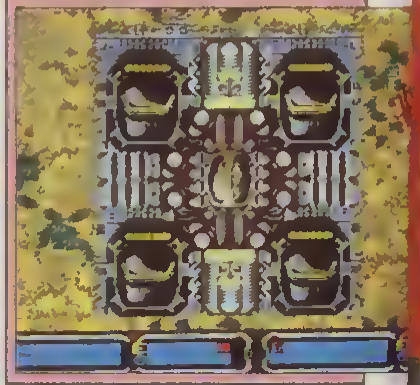
Donc une très belle adaptation (on en avait l'habitude avec Sega) où cette fois-ci toute l'ambiance du jeu original a été reproduite - jusqu'aux détails de la présentation ! Les trois boutons de la manette Sega sont constamment sollicités pour les accélérations, les décélérations et bien sûr le tir de missiles. Comme le jeu est compatible avec la Handle Controller, vous n'aurez plus qu'à vous trouver un siège hydraulique ou bien une chaise déglinguée pour recréer les sensations fortes que procure la version arcade. Voilà un Top incontournable, bravo Sega !

Cartouche pour la console Sega Mega Drive. Egalement prévu sur la console Nec. **J.-M.O.**

HERZOG ZWEI

Les consoles sont les championnes du jeu d'action et les reines du shoot'em up. Elles ont depuis des mois détrôné les micros dans ce domaine spécifique. On assiste actuellement à l'arrivée de cartouches un peu plus intellectuelles ou disons stratégiques. Après *Tetris* et *Zoom*, *Herzog Zwei* constitue une sorte de wargame du futur. La prise en main n'est pas des plus évidentes - vous devrez tout d'abord choisir le théâtre de vos expéditions guerrières : volcan, lac, plaine, ville etc. Une fois cette sélection pratiquée, vous serez prêt à affronter votre adversaire. Le principe du jeu : anvahir des bases ennemies grâce à des avions, des robots ou des motos. Un radar vous renseignera sur les déplacements adverses et un tas d'options (réparations, munitions) vous permettront de tenir coûte que coûte. Vous irez de base en base et transporterez vos bataillons de fantassins robotisés afin qu'ils tombent par surprise sur la couenne des méchants d'en face. La présentation est austère et le déroulement du jeu plus lassant qu'une interview de Rika Zarai par Jean-Claude Bourret. A voir par curiosité.

Cartouche Techno Soft pour la console Sega Mega Drive. **J.-P.L.**



AU DELA DE VOS REVES

. CORE GRAFX = 1490 Frs TTC
. SUPER GRAFX = 2490 Frs TTC
. CD ROM2 = 3990 Frs TTC

Prix publics conseillés.

NEO-GEO

LA ROLLS DES CONSOLES

La nouvelle console SNK NEO-GEO est la toute dernière nouveauté en matière de consoles de jeu familiales et se distingue de tout ce qui a pu être fait auparavant...

Elle constitue un bond prodigieux face à la concurrence en matière de matériel, de logiciels et de prix. Car avec Sega, fermement implanté comme leader des marchés anglais et européens, Nintendo qui se taille lentement une place non négligeable et Atari qui s'accroche toujours avec les consoles VCS et 7800 tout en intensifiant son offensive avec la Lynx - quelles sont les chances de ce nouvel arrivant ? SNK a une solide expérience des jeux d'arcade avec, par exemple *Time Soldier*, *Ikari Warriors* et *Contra*. Tout cela en petite quantité, certes, mais de très bonne qualité. Dorénavant la firme se met au hardware et tente une percée dans les foyers.

LA QUESTION DU PRIX

La **NEO-GEO** est sortie au Japan le 26 avril et se trouve actuellement disponible en France chez *Shoot Again*, sur commande uniquement pour un prix d'environ 3800 F. Elle dispose déjà de trois titres vendus 1990 F pièce : **Baseball**, une simulation de sport, **Mah Jang**, adaptation du célèbre jeu de réflexion et **Magician Lord**, un somptueux jeu d'action. Trois autres jeux sortiront bientôt : **Nam 75** - jeu d'arcade sur la guerre du Vietnam, **Baseball Stars** et **Top Players Golf**, deux autres simulations sportives.

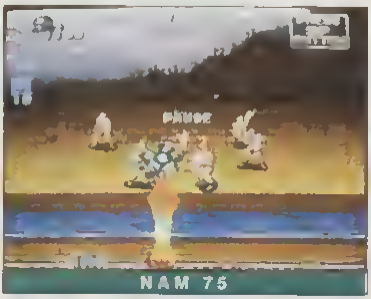
Evidemment, la NEO-GEO n'est pas la console la moins chère, loin de là - le prix des cartouches se révèle environ cinq fois supérieur à celui d'une cartouche pour la Mega Drive de Sega ! Les jeux justifient-ils une telle différence de coût ? Oui, car la qualité est époustouflante et dépasse tout ce qui s'est fait jusqu'à présent. Bien sûr, le marché pour des jeux à 1990 F ne semble pas vraiment étendu mais il faut noter que *Shoot Again* accepte de reprendre les cartouches pour 1490 F. Alors, quelle place prendra la NEO-GEO ? En principe, c'est une machine qui devrait plutôt être destinée à la location : ainsi les joueurs les plus fanatiques (et pas forcément les plus fortunés) pourront s'offrir le luxe d'avoir chez eux, pour un temps donné, une véritable console d'arcade. Au Japan, cette pratique est devenue tellement courante depuis la sor-

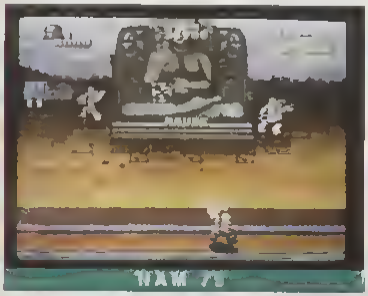
NEO-GEO NEO-GEO NEO-GEO NEO-GEO

tie de la console qu'elle est appelée "The Home Rental System" (la console familiale de location)

La NEO-GEO ne fait pas vraiment concurrence à la Sega Mega Drive ou à la Nec PC Engine, en raison du prix des jeux qui dépasse largement le niveau d'argent de poche de l'utilisateur moyen

Elle sera présentée à l'European Computer Trade Show en septembre à Londres, sur le stand DeGale Marketing Elle ne sera disponible qu'en petites quantités jusqu'à la fin de l'année, mais devrait être distribuée en masse





dès l'année prochaine - de même que les logiciels dont le nombre devrait considérablement augmenter

DESIGN FUTURISTE

Côté look, la console fait dans la sobriété - le moins de fioritures possibles, un coffret de plastique noir brillant paraissant robuste et aux dimensions réduites, compte tenu des capacités de la bête 32,5 x 23,7 x 6 cm Le commutateur marche/arrêt se trouve en position frontale à côté du port joystick, de la prise casque et du variateur de volume

Le port joystick a une forme particulière - tout en longueur - et comporte 15 broches Toujours en frontal, mais à l'extrême-droite, se trouve un port d'extension destiné à recevoir une Memory Card Network permettant la sauvegarde des parties en cours Nous reviendrons plus loin sur ses applications Le dessus de la machine comprend un bouton de Reset et un immense port cartouches (20 x 4 cm) Les mensurations des cartouches ne manquent pas d'impressionner 20 x 15 x 2,5 cm ! Enfin, à l'arrière se trouvent les ports audio et vidéo, ainsi que l'alimentation

Les cartouches se composent de deux circuits imprimés (ce qui explique leur étonnante capacité 46 Mo pour les premières, 330 Mo bientôt) Car, tenez-vous bien, la NEO-GEO recevra dans un avenir proche, comme le précise le logo en évidence sur la machine, des cartouches d'une capacité de 330 Mo Quand on voit ce que donnent les jeux sur 46 Mo, on n'ose imaginer le résultat !

Pour ce qui est du joystick, ils n'ont pas lésiné ! Presque aussi grand que la console elle-même, avec un manche situé à gauche, ce qui n'avantage pas particulièrement les droitiers Il comporte quatre boutons (marqués A, B, C, D) disposés en éventail Quant aux touches Select et Start, elles se trouvent au milieu, sur le devant Difficile de rêver plus confortable Et tout comme la console, le joystick donne une impression de grande solidité

TECHNIQUE D'AVANT-GARDE

Au cœur du système se trouvent un processeur Motorola 68000 cadencé à 12 Mhz - presque deux fois plus rapide qu'un Amiga ou un ST - et un coprocesseur Z80A uniquement dédié au son et cadencé à 4 Mhz. Quatre différents types de fonctions sonores sont disponibles la FM avec 4 voies, le PSG avec 3 voies, le canal "Noise" avec 1 voie, et enfin le "PCM "(Pulse Code Modulation) sur 7 canaux (des canaux d'ailleurs semblables à ceux utilisés dans les synthétiseurs pour créer où transformer des signaux sonores) - un équipement exceptionnel pleinement exploité dans les jeux ! Les sons digitalisés et la musique, d'une qualité étonnante, tournent constamment sans que cela ralentisse le moins

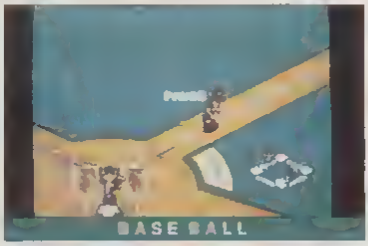
du monde l'action à l'écran

SNK a en outre développé son propre processeur d'affichage vidéo LSI et ajouté des générateurs de sprites - 380 sprites affichables simultanément à l'écran en 4096 couleurs dans une palette de 65 536 - et de scrollings

MEMORY CARD

Appareillage véritablement unique en son genre, la **Memary Card Network** permet la sauvegarde de parties en cours, recuperables bien évidemment sur la NEO-GEO, mais également (et c'est là le plus étonnant) sur les

NEO-GEO NEO-GEO NEO-GEO NEO-GEO



machines d'arcade des salles obscures où figurent les mêmes jeux Imaginez-vous donc dans une salle, face à une machine Multi Video System SNK (compatible NEO-GEO) dans laquelle vous aurez introduit votre Memory Card, en train d'épater les copains parce que vous atteignez des niveaux et des scores extraordinaires Bien sûr, le système fonctionne aussi dans l'autre sens il y a alors possibilité de sauver une partie sur le Multi Video System et de la reprendre sur la NEO-GEO Le premier jeu sur Multi Video System, compatible NEO-GEO est **Nom 75**, sorti depuis fin mai en Angleterre

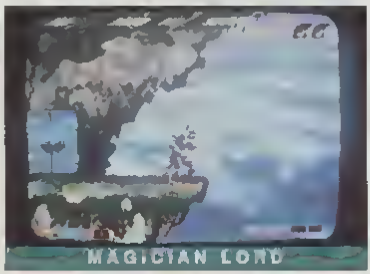
La Memory Card se révele d'une très grande capacité et peut recevoir jusqu'à 27 sauvegardes différentes, à condition d'être utilisée avec une RAM de 2 Kilobytes Mais les possibilités de cette extension ne se cantonnent pas au jeu En effet, il est d'ores et déjà prévu de relier la NEO-GEO à un échantillon varié de systèmes de communication en utilisant une carte modem (type Memory Card), qui existe déjà sur le papier

La NEO-GEO une des premières nouvelles machines hi tech de la cinquième génération disponible en France Vendue à un prix élevé, certes, mais aux capacités étonnantes - elle vous permet tout bonnement d'avoir pour la première fois chez vous une console d'une qualité équivalente à celle d'une authentique machine d'arcade ! ■

LE TEST DU PREMIER JEU

MAGICIAN LORD

Un combattant en quête de huit livres de sarts dérobés par des esprits maléfiques, voici le personnage que vous incarnerez dans ce somptueux jeu d'arcade



Une démo démente

Après l'écran-titre, la demo commence On vous montre des scènes du premier niveau et le tableau des meilleurs scores En appuyant sur Start, vous obtenez une option qui vous permettra de reprendre une partie sauvegardée sur la carte (Memory Card), ou de commencer directement au niveau 1 Une section assez rapide vous explique comment jouer - avec un écran divisé en deux parties. En haut, on peut voir une démo du jeu et en bas un joystick effectuant les mouvements correspondant aux différentes positions du personnage (sauter, tirer etc) Vous passez ensuite à l'écran de transformation qui montre les aspects variés que peut prendre le héros en récoltant certains bonus (Shinobi, Guerrier Dragon, Waterman, Poseidon, Samourai), chacun ayant ses propres caractéristiques et ses propres armes Vient ensuite un bref résumé qui indique la teneur des huit livres valés et l'esprit maléfique qui flotte sur eux , résumé vous montrant également un vieil homme qui vous demande de reprendre les livres et de sauver la planète - le tout avec des graphismes de toute beauté Il ne reste plus qu'a foncer tête baissée dans le jeu !

De l'or magique

La première impression, qui se confirme au fur et à mesure de la partie il se passe quelque chose de vraiment très spécial !

Les graphismes étourdissants, incroyablement détaillés et pleins de couleurs (une centaine), accompagnes de trois niveaux de scrolling qui se déroulent avec une fluidité impressionnante, ne manquerant pos de vous frapper la rétine La ligne de statut vous indique votre score, le meilleur score, le nombre de vies restantes et votre niveau d'energie Il existe également deux boîtes (en bas à gauche et à droite), qui indiquent votre état de santé et votre puissance

La musique (un rock endiablé), les bruitages

des coups de feu, des pattes qui grincent lorsque vous vous déplacez - sont du plus bel effet. Vous devez grimper sur des échafaudages en évitant les balles et autres gâteries du même genre tandis que les monstres tentent de vous déchiqueter de leurs griffes à rallonge. Parmi ces ennemis figurent d'ailleurs des huîtres gluantes qui lâchent péniblement quelques bombes flottantes ou des fantômes qui jaillissent inopinément du sol. Mais vous pouvez bondir et tirer dans toutes les directions et si vous ramassez une balle de transformation, vous vous métamorphoserez en un puissant Guerrier Dragon qui crache des nuages de feu (superbe !).

Vous rencontrerez également quelques zombis à la démarche effrayante sur un décor de cascade (il faut voir les couleurs et les détails pour y croire !). Mais les pires attaques viennent des anges flottants qui vous balancent des missiles guidés (les salopards !).

Vous arriverez ensuite à une lourde porte de fer au sommet d'une falaise. Si vous la poussez, un petit grincement et un son crispant (digitalisés bien sûr) se font entendre. Aussitôt après, vous vous retrouverez dans un souterrain où il faudra collecter des diamants et des potions revitalisantes. Des capsules "Shinobi" vous donneront la faculté de lancer des boules de feu tournoyantes tout en voltigeant afin d'éviter les assauts ennemis.

Enfin, un intermède va précéder votre entrée dans le repaire du Big Boss. De superbes graphismes s'imposent à nouveau de partout, tandis que des stalactites tombent du plafond et qu'un visage à droite de l'écran s'effrite pour révéler une coquille qui abrite une créature que vous devez détruire en évitant les langues de feu qu'elle vous lance. Renvoyez le monstre en enfer et vous passerez au second niveau ! Les graphismes deviennent encore plus beaux (est-ce encore possible ?), les musiques plus sauvages, et l'action de plus en plus difficile à maîtriser (et dire qu'il vous reste encore six niveaux à visiter !).

Les jeux SNK sont chers, c'est vrai ! Mais le moins que l'on puisse dire, c'est que vous en avez vraiment pour votre argent !

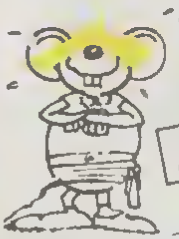
Tony Tokoushi/Georges Brize

NEO-GEO NEO-GEO NEO-GEO

NOUVEAUTES POUR NINTENDO

7 excellents titres en cartouches compatibles 360 F

- METAL FIGHTER
- GALACTIC CRUSADER
- SILENT ASSAULT
- ROBO DEMONS
- CAPTAIN COMIX
- MAITRE CHU
- S. 15



LOCATION ET ECHANGE

Revendeurs nous contacter

BASE 4
La micro facile

PAU
11, rue Samonzet
64000
Tél. 59.83.78.78

ANGLET
43, av J.L. Laporte 64600
59.52.47.51
Centre commercial BAB 2
59.52.14.08

TARBES
57 bd Lacaussade 65000
62.51.36.13

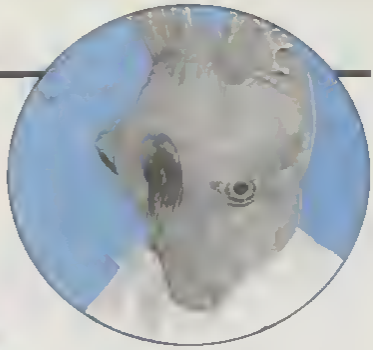
Forfait frais de Port 20 F
quelle que soit la quantité
Envoi 48 H après réception de la commande
accompagnée de son règlement

SOG EDI G RC SIRET B 167000 12 TEL 54.36.30.60

ASTRO MICRO

L'HOROSCOPE DE LA MICRO

PAR ZAGUS



Du recul, toujours du recul... Méfiez-vous de l'eau qui dort ! L'opposition Jupiter-Saturne va nous ramener aux temps de l'indécision chronique. Va falloir des *Fighter Bomber* !

BELIER
(21 mars 20 avril)
Le smoking de travers (un carré de Mars-Jupiter vous gêne aux entournures), faisant figure de baron de Nul lechance, vous rêvez à d'improbables romances. Allez consumer votre énergie dans **Ultima 6**

TAUREAU
(20 avril-21 mai)
Toujours plus ! Vous êtes insatiable dans l'arène et même vous dissimulez un peu ce qui ne vous ressemble guère ! C'est la stratégie du grand serpent de mer : délaissez Jules Verne et bâtissez une **Sim City**. Pluton passera à côté de vos pompes.

GEMEAUX
(21 mai 22 juin)
La vie est un éternel recommencement : on appelle ça l'évolution. Par le sextile de Mars sur votre signe, plongez-vous dans une **Operation Wolf** avec une **Golden Axe** !

CANCER
(22 juin-23 juillet)
Vos entreprises se gâtent un peu - vous avez fait déborder le vase en stockant agressivement les côtes conquérants de vos projets. Rien n'est perdu, mais attention à la **Decisive Battle**.

LION
(23 juillet-23 août)
On vous a marché sur la queue, sacré pilier de ménagerie. Et votre **Kult** bat de l'aile. Esquivez les responsabilités à la gomme et effacez les emmerdes d'un coup de griffe emprunté à **Drakkhen**.

VIERGE
(23 août-23 septembre)
L'échiquier de la création sourit toujours à vos gambits. Pas besoin de **Kempelen Chess**, contentez-vous de figurer parmi **Les Voyageurs du Temps**.

BALANCE
(23 septembre-23 octobre)
Sur votre calepin, notez **Incantation**, **La Secte Noire** et **Dead Angle**, puis fuyez la malédiction en vous réfugiant dans un monastère (ou un bistrot intemporel - l'enfer peut attendre !).

SCORPION
(23 octobre-23 novembre)
A vos ouvertures uraniennes ! La ligne d'essai flamboie d'un bleu horizon qui ressemble à celui des uniformes de **North & South** quand leurs couleurs se mêlent.

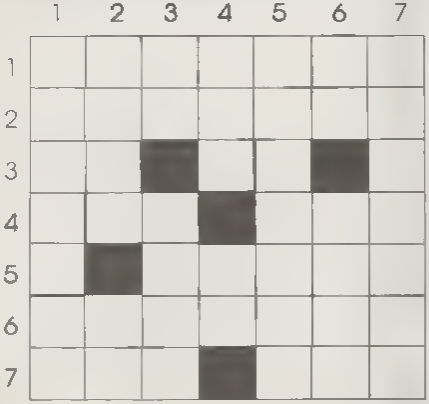
SAGITTAIRE
(23 novembre-22 décembre)
Le p'tit bonheur, le p'tit bonhomme de chemin, une **Mickey Mousecapade** quoi ! Mais mieux vaut ça qu'une **Révolution 89** doublée d'un **Waterloo**.

CAPRICORNE
(22 décembre-20 janvier)
Le carré de Mars : ça repart ! Vous exécutez sans concevoir en invoquant des divinités mineures. **Tetris** va vous tomber sur le crâne, et songez que maintenant il y a aussi **Welltris** !

VERSEAU
(20 janvier-19 février)
Lune Noire en Sagittaire vous met les arpions sur terre. La solution d'un certain problème nerveux se trouve incontestablement dans **Tower of Babel**. Car l'incompréhension a ses limites.

POISSONS
(19 février-21 mars)
Le ver fanné ou le frai joyeux avec de jolies perches dodues ? La deuxième moitié de ce mois de juin vous surprend en pleine indécision. Toujours entre deux eaux, prenez soin de votre **Gun Stick**.

CRUCITOP



HORIZONTALEMENT

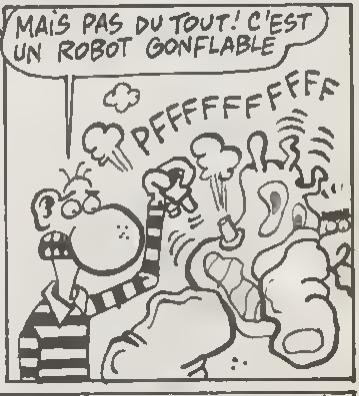
1 Alla en reconnaissance (et titre de jeu)
2 Ceux qui confondent cansales et ordinateurs le sont
3 Devant Manchu. Prenom personnel
4 Organisation terroriste basque. Moitié d'acacia
5 Sans eux, vous auriez du mal à franchir les tableaux
6 L'île favarite de Lankhor
7 *European Space Simulator*. Ça fait mal !

VERTICALEMENT

1 Dernère les barreaux
2 Polytechnique dehors (titre de jeu). Le meilleur
3 Procés-verbal. Excés préjudiciable
4 On s'y couche. Officier de police
5 Jeu Thamson qui fleure bon la mer
6 Note. Quand vous changez de sexe, c'est que vous l'avez virée
7 Impossibilité de rester debaut

Salution dans le prochain numéra

RENÉ PENSE À TOUT



CARACI

TOP SECRET

JEUX OFFERTS PAR

Par Nintendo ! Consolez-vous, consolistes ! Le PC avait poussé la romance en solo ces temps-ci (décidément la politique bouffe tout...) et on vous avait un peu oubliés.

Voici pour vos doigts ogilles le Nec plus Sega de vos congénères qui chantent en un chœur unanime : " Je certifie être l'auteur du Top Secret ci-joint et ne l'avoir recopié sur aucun journal français ou étranger."

Aux sopranos légers les anciens numéros, aux ténors de la soluce tout un orchestre de jeux ! Articulez si vous voulez être choisis...

NINTENDO

SIMON'S QUEST - CASTLEVANIA 2

(envoyé par David Juhens)

Dans la ville où vous commencez l'action, la première chose à faire est d'acheter le cristal blanc sur la droite , ensuite dirigez-vous toujours sur la droite à un moment vous serez confronté au premier palais qui contient le premier morceau à découvrir - l'os.

Dans une des autres villes prés de ce palais se trouve un guerrier qui va vous échanger le cristal blanc contre le cristal bleu A ce moment prenez la direction du lac à droite, puis sélectionnez avec la flèche le diamant bleu, agenouillez-vous au bord du lac pendant quelques secondes un passage sous le lac apparaît . Le second palais se trouve aussi juste é droite - il renferme le cœur da **DRACULA**

Une fois ces operations effectuées, revenez au point de départ et dirigez-vous sur la gauche Quand vous arriverez prés du port, sèlectionnez le cœur et montrez-le au nautonier il vous conduira vers le troisième palais qui contient le globe oculaire

Revenez sur la droite du port et parlez au nautonier sans lui montrer le cœur, continuez sur la gauche et trouvez un autre guerrier dans una des deux villes, il vous échangera le cristal bleu contre le cristal rouge, continuez sur le gauche jusqu'à ce que vous arriviez devant la montagne Prenez le cristal rouge et agenouillez-vous en face de la montagne pendant quelques secondes un tourbillon apparaît et vous emporte da l'autre côté de la falaise Il va vous déposer pile devant le quatrième palais qui contient l'ongle

Aprés être sorti du palais dirigez-vous à gauche et vous trouverez un villageois qui vous donnera le fouet le plus puissant - le fouet de flamme, mais il faut posséder l'étoile du matin qu'il est possible d'acheter dans une ville précédente au prix de 200 cœurs

Continuez sur la gauche pour trouver le cinquième palais qui contient l'anneau - il faudra tuer le masqua **VAMPIRA** pour obtenir la croix et pour sceller le regne du comte **DRACULA** Retournez ensuite devant le palais de l'Ongle et prenez la direction de droite, descendez les grands escaliers et vous vous retrouverez finalement dans le cimetière Continuez sur le droite vous parviendrez à Castlevania, descendez les escaliers Pour tuer le comte, il faut posséder le poignard en or que détient la **MORT** dans le palais de l'Œil La séquence nous montre la tombe de **DRACULA**

CONSEILS

- Quand votre énergie est au plus bas, entrez dans une église et parlez au moine
- Quand vous vous trouvez dans les cimetières, essayez de trouver l'homme qui s'occupe des défunts en jetant de l'ail
- Dès le début de l'aventure, essayez de constituer une grande réserve de cœurs afin de pouvoir acheter différents objets.
- Quand un passage est bloqué par des quartiers de roche, utilisez l'eau bénite pour tenter de les désintégrer
- Achetez une petite provision de launer, il vous rendra invincible pendant quelques instants
- Enfin, si vous avez toujours des problèmes, tapez le code suivant et vous commencerez avec **TOUS** les objets du jeu

TX6M Y3G4 9 Q2 2'ZG

SEGA

GOLDEN AXE

(envoyé par Patrick Braggini)

Légende

Mettre quelqu'un au sol une fois = lui donner une série de coups d'épée

PREMIERE JOURNEE

Dès le dépsrt arrivent deux attaquants l'attaquant au gourdin A et celui au gourdin B Le premier se dirige immediatement sur vous il suffit de le mettre une seule fois au sol pour qu'il meure Quant au deuxieme, il faut le mettre deux fois é terre pour qu'il soit éliminé Attention pendant que vous en attaquez un, l'autre peut vous surprendre par derrière - cela peut se produire avec tous les ennemis. Avancez donc lentement pour que l'attaquant au gourdin A vienne seul et le mettre deux fois à terre pour le tuer

Continuez à avancer deux adversaires arrivent Vient d'abord l'attaquant au gourdin B, mettez-le deux fois é terre pour l'éliminer Ensuite deux fois à terre le mec au gourdin A Avancez encore lentement pour que le type au gourdin A arrive seul - même topo deux fois au sol pour le pulvériser

Avancez dans le bas de l'écran, sautez au-dessus de la créature à la patte de poulet et donnez des coups d'épée vers le bas pour faire tomber le guerrier d'Amazonie de la créature, puis montez sur la créature et donnez-lui deux coups de queue pour le faire crever Continuez è avancer vers le bas de l'écran et balancez des coups de queue au nain pour que la magie augmente le plus possible Maintenant, avancez encore lentement pour que le type au gourdin vienne seul et même topo que précédemment

Toujours vers l'avant et mettez-vous sur le plateau qui se trouva au-dessus du sol ,

dès que le guerrier d'Amazonie monte sur ce plateau avec sa créature, utilisez la magie. Il chute à ce moment : donnez-lui un coup de queue. Deux coups de queue pour que finalement il meure. Si vous avez utilisé convenablement la magie, l'attaquant au gourdin B qui se trouvait avec l'ennemi disparaît.

Descendez du plateau et avancez tout droit. Les deux geants au marteau arrivent : il suffit de leur donner quatre coups de queue a chacun pour qu'ils rendent l'âme. Une fois que vous les avez battus, l'écran se noircit. On se retrouve au coin d'un feu. Dés que vous vous levez, il faut faire venir la magie en frappant le nain de coups d'épée - qui en rendra chaque fois qu'on le touchera.

DEUXIEME JOURNEE

Dès le départ survient l'attaquant au gourdin A, dirigez vous vers le deuxiéme plateau ou se trouve un massif d'arbres et descendez au maximum. Si on est assez bas, cet attaquant tombe tout seul dans l'eau.

L'attaquant au gourdin B se rue alors sur vous. Attendez-le et dés qu'il se rapproche de vous, sautez au-dessus de lui. Dès que vous avez repris contact avec le sol, retournez-vous et donnez-lui des coups d'épée - au lieu de tomber à terre, il s'écrasera dans l'eau. (Avant de lui sauter par-dessus, assurez-vous que vous vous trouvez assez près du bord).

Dirigez-vous vers l'avant : l'attaquant au gourdin B arrive par l'arrière. Ne le laissez pas avancer et sautez-lui dessus en lui assenant des coups d'épée vers le bas : il tombera à son tour en plein dans l'eau. Quant à l'attaquant A, laissez-le approcher, sautez-lui par-dessus, retournez-vous et balancez-lui des coups de votre arme tranchante. Lui aussi prendra un bain définitif.

On poursuit son petit bonhomme de chemin... Des qu'apparaît le dragon A, bondissez-lui par-dessus en donnant des coups d'epée vers le bas. La guerrier d'Amazonie tombera, grimpez alors sur le dragon A, mettez-vous bien en face de lui et crachez-lui du feu à la gueule pour le tuer. On avance, on avance. L'attaquant au gourdin B se présente, il suffit de cracher deux fois du feu pour s'en débarrasser. Même traitement pour le guerrier d'Amazonie qui lui tenait compagnie.

La progression est incessante ! Et les ennemis toujours les mêmes ! Anéantir gourdin A et Amazonie de la même façon puis, toujours droit devant et deux guerriers d'Amazonie aboulent leur tronche ! Ne bougez pas - attendez-les courageusement. Des que celui qui est juché sur le dragon A se rapproche un peu trop près, crachez-lui du feu dessus et l'écailleux se retrouve sans monture. Ne vous inquiétez pas si un de ces emmerdeurs d'Amazonie surgit derrière vous : il ne vous fera rien, il veut simplement grimper sur le dragon démonté. Quand ils se retrouvent en face de vous : crachez-leur du feu é la gueule - ils mourront.

Marchez ou crevez... Un soldat-squelette surgit accompagné d'un guerrier d'Amazonie. Trois crachats de feu a leur sale gueule et vous en êtes débarrassé. L'écran se noircit enfin et on peut s'emparer de magie avec le nain en bleu et des barres de vie avec le nain en noir.

(A suivre)

TENNIS ACE

(envoyé par Olivier Tetu)

QUELQUES CODES

Dans ces codes pour chaque pays, le joueur est B. BOOKER et son coéquipier se nomme WINEDL.

ITALIE : U Y F X Z H V M
R P H B O K R F

AUSTRALIE : U T M O Z T V M
R P H B O K R J

FRANCE : Y B S K T R R G
K K S B F C K G

WIMBLEOON : U M P M Z Z X M
R R H H O K R N

USA : U Y F A Z Z X M
R R H H O K R F

FINALE : U K Z X Z F W M
R R H H O K R R

SCENE FINALE : Y C T I T M S G
K K S S F C K O

NEC PC ENGINE

BLOODY WOLF

(envoyé par Jean Pellicioni)

STAGE 1

Rentrez dans le premier bunker, tuez les 3 gardes et libérez l'otage. Ouvrez le caisse et vous possédez maintenant le tir á 7 directions.

Plus loin sur un camion, libérez l'otage : il vous donnera une clé pour ouvrir les caisses munies d'un cadenas.

Continuez á avancer à pied ou á moto et rentrez dans le deuxiéme bunker, vous trouverez une nouvelle moto et une caisse. Dans celle-ci se trouve un rectangle rouge en plus.

Pour finir, pénétrez dans le dernier bunker pour affronter **SHOTGUN MAN**. Sa tactique est simple, il possède un tir á 5 directions, placez-vous donc entre ses balles et canardez-le. Quand il aura été touché trois fois, il appellera ses gardes du corps munis d'un gilet pare-balles. Eliminez-les au couteau ou à la grenade et continuez é les canarder.

Aprés avoir tué **SHOTGUN** montez par l'echelle et libérez l'otage, puis prenez la moto. Restez en haut avec celle-ci et sautez par-dessus les trous pour arrivar ensuite á une autre caisse ou se trouvent 25 missiles. Remontez sur la moto et finissez le secteur.

Montez jusqu'au **SOUS-MARIN**. Pour le vaincre, il faudra se placer de préférence à gauche de l'écran, tout en evitant ses balles (c'est á ce moment-lá qu'il est vulnérable). Une fois qu'il aura plongé, il vous suffira d'éviter ses trois torpilles (vous pouvez aussi les détruire avec des grenades) et ainsi de suite : tout en allant petit à petit vers la droite.

STAGE 2

Aprés avoir été parachuté, rentrez dans le premier bunker. Tuez le garde, libérez l'otage et ouvrez la caisse du haut : vous obtiendrez 20 grenades en plus. Dans la caisse du bas se trouvent 10 grenades spéciales - prenez-les puis sortez.

Plus loin sur un arbre se morfond un otage, libérez-le et il vous donnera des palmes qui seront très utiles par la suite.

Continuez a avancer, tuez les parachutistes et rentrez dans le deuxiéme bunker. Tuez les deux gardes, libérez l'otage puis faites le plein d'énergie grâce á la caisse.

Sortez, puis montez. Vous arriverez alors en face d'un homme muni d'un lance-flammes. Touchez-le trois fois avec les grenades, puis il plongera dans l'eau et quelques secondes plus tard il en ressortira tout en

gardant les mêmes techniques qu'auparavant Touchez-le encore trois fois et il mourra pour de bon

Traversez ensuite la rivière (utilisez les palmes, cela facilite le déplacement) Après en être ressorti, ouvrez la caisse qui se trouve prés du bord vous aurez alors un tir à 7 directions Continuez à avancer dans la brousse puis allez jusqu'à l'**HELICOPTERE** Pour celui-ci, évitez ses quetre missiles á tête chercheuse en vous déplaçant rapidement vers la gauche ou vars la droite Quant à ses balles, esquivez-les tout en lançant des grenades et ainsi da suite

STAGE 3

Prenez les dix grenades spéciales qui se trouvent dans la caisse Continuez vers la droite et sautez par-dessus le ravin Montez par l'échelle, puis poursuivez en allant vers le haut. Tout en montant, prenez garde á éviter les troncs d'arbre qui dévalent sur vous (on peut les faire sauter avec des granades spéciales) Une fois que vous serez arrivé tout en haut, rentrez dans la première caverne, puis tuez les 2 gardes Ensuite, libérez l'otage et ouvrez la caisse du haut il s'y trouve 25 missiles, puis finissez avec la caisse du bas ou se trouve un triangle rouge

Sortez et continuez vers la droite Dernére les barbelés est située l'entrée de la 2éme caverne Rentrez et tuez les 2 soldats puis ouvrez la caisse du haut Vous aurez un lance flammes Dans la caisse du bas se trouve le tir à 7 directions, prenez-le et sortez

Continuez tout en allant vers la droite (attention aux troncs d'arbre) et rentrez dans la 3éme caverne A l'intérieur, tuez les 3 gardes et libérez les deux otages Vous trouverez dans la caisse 10 grenadas peralysantes, mais je vous conseille de garder l'équipement qua vous avez pour l'instant

Une fois sorti de la caverne allez vers la bas tout en faisant attention aux troncs d'arbre ainsi qu'aux soldats Quand vous serez tout en bas, avancez vers la droite

Eliminaz les gardes qui bouchent l'entrée de la 4éme caverna. Une fois é l'intériaur, tuez les 4 gardes, libéraz l'otage et faites le plein d'énergie avec le caisse, puis sortez Enfin, arrivé au pont, prenez gerde aux parachutistes ainsi qu'aux trous Voilà ce qu'il faudra faire en face de **BIG SNIPER** primo, utilisez le lance-flammes Secundo, sautez par-dessus ses rayons á laser et tertio, quand il sera de nouveau debout aprés avoir sauté - brûlez-le ! Et ainsi de suite

STAGE 4

Escaladez la falaise tout en faisant attention aux parachutistes (en effat, vous ne pouvez pas vous défandre en grimpant) Une fois en haut, rentrez dans le premier bunker Tuez tous las gardes et ouvrez la caisse Vous aurez alors en tout 6 rectangles rougas Continuez á monter puis rentrez dans le 2éme bunker Tuez les trois gardes et libérez les 5 otages Ouvrez la caisse du milieu, vous aurez 25 missiles Dans la caisse du haut se trouvent 20 grenades, mais je vous conseille de garder le lance-flammes Et dans la caisse du bas gît le fameux tir á 7 directions - mais là encore je vous conseille de garder les missiles

Sortez, puis continuez toujours vers le haut Tuez les soldats devant l'entréa du temple puis rentrez Montez toujours et éliminez les hommes aux lance-flammes sur les côtés Une fois tout en haut, détruisez l'homme en noir qui garde la porte de son patron et entrez. Vous serez alors sn présence da BLOODY WOOLF, qui retient le Président en otage. Quand vous vous battrez contre ce tyran, vous n'aurez droit qu'a un couteau Pour le tuer, essayez de vous rapprocher de lui le plus possible tout en tirant sur ses boomerangs Prenez soin d'éviter á tout prix sas tirs de laser. Et ça continue Quand il se sera échappé, allez libérer le Président (il vous suivra a la trace), puis redescendez tout le parcours que vous avez accompli en vous servant de votre couteau et de vos grenades

Allez jusqu'au bord de la falaise et un hélicoptere viendra chercher le Président Mais malheureusement par la suite, vous vous ferez capturer par 11 soldats armés jusqu'aux dents C'est alors que votre ami entre an jeu !

(A suivre)

PC

HERO'S QUEST 1 (suite)

(envoyé par Cedric Dubois)

16. ERANA'S PEACE : ERA

Vous pouvez prendre des fleurs pour les vendre au healer, manger des fruits et dormir ici (c'est même conseillé sleep) Pour la potion, prenez des fleurs (get flowar)

Si vous avez le sort OPEN, utilisez-le pour pousser la pierre après l'avoir lue (read stone cast OPEN et get scroll) vous apprendrez le sort CALM

17. L'OGRE : OGR

Il est très lent, vous pouvez donc l'éviter pour antrer dans le ceverne Vous pouvez aussi le tuer et prendre son coffre (chest)

18. L'OURS : OUR

Pour passer dans la grotta à droite, il faut calmar l'ours (cast calm) Si vous avez la clef du Kobold ou du brigand, faire "use key" prés du manacle (sa patte arnére est attachée), l'ours est en fait le fils du Baron (récompensa 50 pièces d'or). Si vous n'avez pas le sort "calm", n'approchez pas l'ours.

19. LE KOBOLD : KOB

Si vous avez le sort FETCH, utilisaz-le pour prendre sa clef Pour le tuer, lancez des couteaux ou des "flames dart" Vous pouvez l'aveugler avec des DAZZLES

Si vous étes un voleur, faites "sneak" pour ne pas le réveiller Un coffre est dissimulé - pour le voir, faites "cast detect" ou "cast trigger" Pour l'ouvrir "cast open" (attention, il se réveille) Voici comment je l'ai tué - je suis un voleur-magicien "sneak", "throw degger", "cast dazzle", "cast flame dart"). Attention car si vous le reveillez en lui jetant une "flama dart", il se protégera par un sort qui renverra las vôtres Evitez donc de le combattre ouvertement

20. Le MAGE : MAG

Repondez aux questions de la gargouille pour pouvoir entrer

"What is your quest ? say I want to be a hero

What is your name ? say (insérer ici votre nom)

What is your favorite color ? say purple

What is the thief's password ? say I don't know

What is the baron's first name ? . say Stefan "

Dans la maison, allaz directement vers l'escalier Questionnez Erasmus sur le DAZZLE, "mage maze", "mirror", "magic" etc Pour le mage maze, vous davez aider votre bug (en haut à gauche) au sortir du labyrinthe avant celui d'Erasmus TRIGGER augmente la taille da votre bug un petit passe dans les tunnels, un moyen monte et descend les échelles OPEN permat de déplacer les pierres qui bloquent les tunnels FETCH permet de déplecer les échelles et les ponts FLAME DART crée un minisoleil qui attire et détruit les bugs.

Un conseil mettaz le curseur sur l'objet que vous voulez déplacer ou ouvrir (pont, échelle, pierre,) et rentrez le sort au clavier, puis appuyez sur le bouton gauche de la souris (après plusieurs essais ça vient tout seul) et n'hesitez pas é sauvegarder souvent Si vous gagnaz, il vous donnera la sort DAZZLE

21. BABA YAGA : BAG

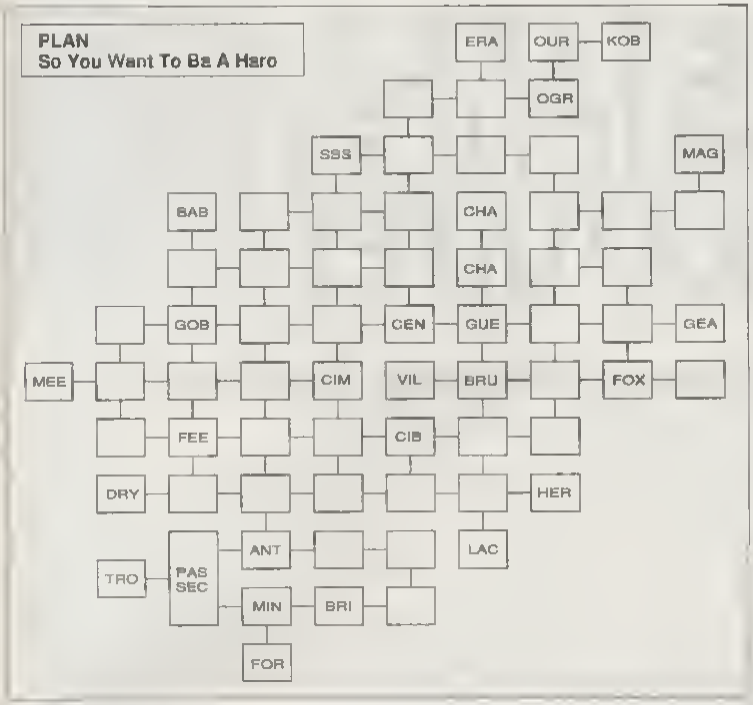
Pour entrer chez ella, il faut parler avec le crâne de la porte (ask about deal, say yes) et donner la gemme (voir V et give the gem)

Pour faire abaisser la maison, faire "say hut of brown now sit down" Lors de votre première rencontre, elle vous transformera seulement en grenouille, puis vous confiera une quéte récupérer des racines de mandragore un soir de pleine lune (voir CIM)

Si vous avez le mirror, faites "use mirror" avant de marcher vers le chaudron (vengeance, vengeance...)

22. LE CIMETIERE : CIM

Evitez de vous y promener la nuit, é moins



d'être suicidaire Pour prendre la mandragore, allez prés de la plante rouge et faites "get mandreke" (il faut se dépécher avant que les revenants ne vous touchent) Pour plus de sûreté, faites "use unguent" si vous en avez acheté au healer Puis allez donner la mandragore à Baba Yaga

(A suivre)

AMIGA

BATMAN : THE MOVIE

(envoyé par Jérôme Baudu)

Pour entrer dans le "cheat mode", tapez **JAMMMM** (en OWERTY). Maintenant vous jouez avec las vies infinies et F10 vous fait changer de niveau

NIVEAU 1 : L'USINE

Escaladez la première échelle puis allez aussi loin que possible á droite Montez aussi haut que possible et dirigez-vous vers la gauche en évitant l'acide Pour franchir le trou, lancez la Batcorde en diagonale, ensuite escaladez la plate-forme Montez aussi haut que possible, allez á droite, descendez et restez juste sous le mur afin d'évitar la lenceur da bombes

Descendez le plus bas possible, allez à droite, montez le plus haut possible, encore à droite en bas, á droite, en bas, à gauche et au bout jusqu'au tournant de droite Dirigez-vous encore vers la droite, en bas, à droite, en haut, á gauche, en haut, à droite, en bas et à droite Vous vous trouvez maintenant dans une grande salle Lancez votra Batcorde a travers celle-ci, vous devriez pouvoir heurter le premier lanceur de bombes et le tuer Descendez ensuite sur la plate-forme suivante pour tuer l'autre lanceur Continuez à descendre sans arrét, allez a droite puis en haut et vous devnez trouver Jack Napier Tirez-lui dessus, il tombera dans le smilex et vous en eurez terminé avec ce niveau

NIVEAU 2 : LES RUES DE GOTHAM CITY

Pour passer ce niveau, il faut aller le plus vite possible en heurtant un minimum de voitures Pour ettraper le poteau avec le Batcorde, mettez-vous sur la file de droite ou de gauche selon la position de la fléche et lancez-la dés que vous voyez le pieteau

NIVEAU 3 : LA BATCAVE

Pas de techniques particulières pour ce niveau Il suffit de bien réfléchir.

NIVEAU 4 : LE CARNAVAL

Pour détacher les ballons dans las temps, il faut aler é environ 100 km/heure Coupez la corde bien au milieu si vous ne voulez pes en feire éclater un ou étra touché

NIVEAU 5 : LA CATHÉDRALE

Je vous laissa découvrir ce niveau - qui est extrémement difficile Un petit truc tout de méme : si vous arrivez à l'hélico, lancez la Batcorde en diagonale quand il monte à l'échelle si vous voulez avoir le joker Il tombera ainsi de toute la hauteur des étages Fin du jeu

AMSTRAD CPC

DEFENDER OF THE CROWN

(envoyé par Olivier Tatu)

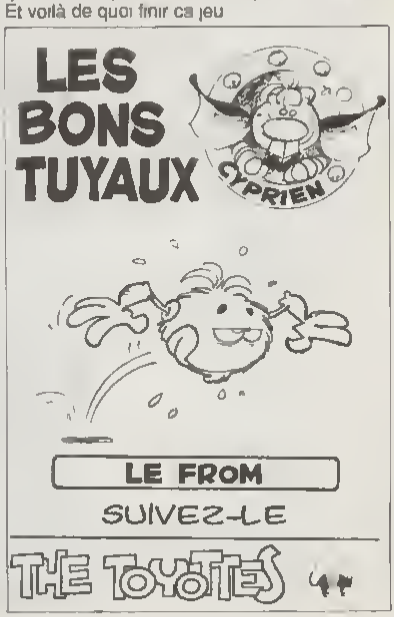
QUELQUES TRUCS

Il faut choisir, pour commencer, WOLFRIC THE WILD Ensuite, dés le début de la partia, transférez tous les hommes dans votre ermée et faites la conquéte d'un territoire Dés lors, n'achetez que des chevaliers et à chaque fois que vous voulez lancer une attaque, faites appel à Robin Prenez tous vos chevaliers, une catapulte, appelez Robin et rendez-vous dans le château d'un seigneur (normand de préférence)

Pendant le siege, lancez d'abord un, deux ou trois feux grégeois, puis l'épidemie Ensuite attaquez (aprés avoir détruit le mur)

Continuez à acheter des chevaliers et faitas de méme pour les autres seigneurs

En ce qui concerne les tournois, lorsqua votre partie ast perdua, organisez-en un et repérez l'endroit ou le bouclier de votre adversaire prand fin Ensuite collez un morceau de scotch au-dessus de cet endroit et indiquez son emplacement exact par une croix Et voilà de quoi finir ca jeu



Jamais vu ! Non seulement les petites annonces de Micro News sont gratuites mais en plus elles sont hyper-rapides ! Renvoyez le bon ci-joint avant sa date de

PETITES ANNONCES GRATUITES

péremption et votre annonce paraîtra dans le prochain numéro. Vous devez utiliser le bon à découper original, les photocopies ne sont pas acceptées.

BON POUR UNE ANNONCE GRATUITE

(valable jusqu'au 25 juin 1990)

A RETOURNER A MICRO NEWS (P.A.) - 67, AV. DU MARECHAL-JOFFRE, 92000 NANTERRE

NOM . . . . . PRENOM : . . . . . TEL. . . . . .

ADRESSE : . . . . . .

. . . . . RUBRIQUE : . . . . . .

VENTES

AMSTRAD

Vds Amstrad CPC 6128 écran couleur + originaux (Rainbow Islands, Wild Streets, Microprose Soccer etc.) + 1 joystick 2 850 F. Acheté en juillet 89. **Olivier Labat, 23, rue du Père Corentin 75014 Paris Tél 43 21 89 75. Laisser coordonnées sur répondeur ou parents.**

Vds Amstrad CPC 6128 + moniteur couleur (acheté en décembre 89 encore sous garantie) + joystick + 21 jeux originaux récents + revues Amstrad CPC + câble téléchargement. Prix 4 500 F. Nancy et sa région seulement. **Frédéric Lehausse, 18, avenue Jean Jaurès, 54500 Vandoeuvre Tél. 83 55.59.56.**

Vds CPC 6128 couleur + jeux + joystick + doubleur. Vendu 2 000 F. VMP 2160 + Tekomat 1 000 F. Le tout 2 800 F. **Cédric Geurden, 45, rue de Tolbiac, 75013 Paris Tél 45.83.46 65.**

Vds imprimante CPC DMP 2000 + 50 disquettes de jeux et utilitaires + livres revues + rubans papier et plein d'autres choses. Prix 1 800 F. Moniteur vert pour CPC 400 F. **Raphaël Katz, 30, rue de l'Echiquier, 75010 Paris Tél 47 70 05 32 en soirée.**

Vds Amstrad 818 couleur + Tuner TV + réveil + lecteur K7 + synthétiseur vocal avec utilitaire + filtre à écran + 26 jeux originaux + 15 disquettes + kit de téléchargement. Prix 3 500 F. **Stanislas Laski 30, rue Yves Toudic, 75010 Paris Tél 42 03.42.20.**

Vds Amstrad CPC 464 couleur + DD1 + DMP 2000 + Scan Dart + synthé vocal + Quick 3 + nombreux jeux sur K7 et disks + livres. Très bon état. Prix 7 000 F. **Olivier Delauney, 11, rd de Provence, 91200, Athis-Mons. Tél. 60 46 15.33.**

Achète moche et **vends pire**

Vds Amstrad CPC 6128 écran couleur + 2 joysticks + nombreux jeux originaux + housse. Très bon état 2 200 F. Vds Sega 8 bits + 1 jeu + Light Phaser 1 300 F en très bon état. **Frédéric Valderrama, 8, square Edgard-Varèse, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. 45.28 09.35 vers 17 h.**

Vds Amstrad PC 1512 CGA DD drive + souris + manuels + jeux + utilitaires (Flatoon Phantom Fighter Calcomat etc.) Valeur 12 000 F. Vendu 6 400 F à débattre. Urgent ! Le tout en très bon état. **Gilles Verleyen, 8, rue Nungesser, 59130 Lambersart. Tél 20 93.50 97.**

Vds Amstrad CPC 464 monochrome + 50 jeux (Dragon Spirit, Robocop, After Burner etc.) + 3 livres de programmes (à débattre). **Emmanuel Sonneville, 38, rue Maxence Van Der Meersch, 59240 Dunkerque Tél. 28.20.38 31 après 18 h.**

Vds CPC 6128 + nombreux jeux (Tennis Cup, Operation Wolf, Beach Volley, Skateball etc.). Prix 2 200 F. **Jose Gabaldon, 12, rue du Rocher, 75008 Paris Tél 43.87 70.80 à partir de 20 h.**

Vds K7 pour Amstrad de 30 F à 60 F. Mirage Imager (copie tout) 300 F. Boîter rempli de disks 60 F. Psas Partel pour CPC 464 80 F. Revues (CPC Amstar etc.) 4 F chaque revue. **Franck Treuiller, 7, rue Giraud, 33500 Libourne. Tél. 57 74 10 65.**

Vds CPC 6128 couleur + adaptateur TV + Soundblaster + housses + joystick + 200 jeux + lecteur K7 + nombreux utilitaires (Hercule 6 etc.). Le tout 800 F. Vds également bandes dessinées (liste contre 1 timbre). **Fabien Hamby, 4, avenue de la Porte de Vanves, 75014 Paris Tél 45.45 76.50.**

ATARI

Vds originaux sur ST : Gauntlet 2, Super Toolkit 2, Bloodwych, B.A.T., Fétiche Maya etc. Cherche Tennis Cup. Vds câbles reliant deux ST pour les jeux comme Stunt Car ou Populous. **André, 10, rue Thiers, 86100 St-Dié Tél 29 56 31 17 après 17 h 30.**

Vds 18 jeux originaux pour Atari et 8 pour Apple. Prix 100 F environ pour chaque jeu. **Cyril Cleiret, 11 bis, rue de la Convention, 93230 Romainville Tél 48 40 67 36 après 20 h.**

Vds pour Atari ST/STE : Les Voyageurs du Temps 150 F, North and South 140 F, Vermminator 150 F, Moonwalker 130 F. Pour CPC (disks) : Licence to Kill, APB, Chase HQ. Prix 120 F l'un ou 300 F les 3. **Stéphane Berliat, 8, avenue de la Gare, 01700 St-Maurice-de-Beynost Tél 78.55 10 59 après 18 h.**

Vds Atari 520 STF DF + moniteur couleur + 2 joysticks + Pack GFA Basic 3.0 + nombreux jeux + revues (dans emballage d'origine). Prix 4 450 F. **Franck Bisseilesh, 36, rue Marcellin-Berthelot, 95600 Eaubonne Tél 39 59 06 45.**

Vds Atari 520 STF 2 400 F. Lecteur externe DF 500 F. 80 jeux, utilitaires + 40 livres 300 F. Valeur 1900 F. Le tout 3 600 F. **Jacques Grelineaud, 30, rue du Chemin Vert, 94100 St-Maur-des-Fossés.**

Vds sur Atari ST originaux : Star Ray, Thunderblade, Iron Lord, Colonial Conquest, Les Voyageurs du Temps, Sherman M4, Double Dragon, La Quête de l'Oiseau du Temps, Explora 1, Voyage au Centre de la Terre. Prix 100 F chaque jeu. **Nicolas Bronard, Impasse Jean-Jaurès, Ecole Primaire Les Toits, 95540 Mery-sur-Oise Tél. 30.40.94.00.**

Vds Atari 520 STE + souris + disks + logiciels (Cyber Studio Paint GFA Basic) + manuels (Data Mat Boîte à Outils etc) le tout pour 3 000 F Valeur réelle 6 000 F **Stéphane Groseperrin, 10, rue Damrémont, 75018 Paris Tél 46 08 18.54. (après 17 h)**

Vds Atari 520 STF nouvelle ROM + moniteur couleur + 2 joysticks + nombreux jeux + disks vierges gratuits + tapis + souris + boîte rangement Demander Stéphane **Tél 23.23 19 83, le 23.24 12.89 ou encore le 23 2134 36 à midi**

Vds Atari 800XL + 65 disks jeux et utilitaires + boîte rangement + 2 joysticks + Drive 1050 cause achat STE Prix 1 200 F **Eric Durand, 2, résidence Jean-Boulin, 95150 Taverny**

Vds Atari 520 STF + souris + joystick + 30 jeux Le tout en très bon état 3 000 F **Hong Tran, 3, allée des Bleuets, 95400 Villiers le Bel Tél 34 19.74.50**

Vds originaux sur ST Barbarian 2 100 F Le Rédacteur 350 F Classique Volume 1 + Barbarian 150 F Livre disquettes et disque dur 100 F Cherche disque dur pour 150 F Etat neuf Cherche contacts sur ST et Amiga **Evans Schricke, 33, rue Jean-Jaurès, 59171 Helesmes.**

Vds Atari 520 STF + 1 manette + souris + moniteur couleur + 7 jeux (Robocop Run the Gauntlet Speedball Crazy Shoot + pistolet Turbo Cup Colorado Fred) Prix 4 000 F **Julien Houet, 36, avenue John Kennedy Pavillon N°5, 93160 Livry Gargan Tel 43 32 43 36**

COMMODORE

Vds Amiga 500 + souris + tapis + joystick + 30 jeux (Sword of Sodan Roger Rledon etc) + GFA Basic + 9 disquettes vierges Le tout état neuf avec cartons d'origine Prix 4 500 F **Yann Deschamps, 4, rue des Valentaires, 75015 Paris Tél 45 67 75 15**

Vds jeux originaux Amiga 60 F pièce (Starblade Dragon Breath Kick Off Lancaster Operation Thunderbolt North & South TV Sport Football Twinlord Robocop Indiana Jones Glider Z) **Claude Ollivier, La Grande Plaine, Bat A3, bd des Armaris, 83100 Toulon Tél 94.27 46 76**

Vds Amiga 500 + livres + Bible + Langage Machine + 4 originaux Out Run Hybris etc Prix 3 000 F + port. Vds et achète jeux sur Game Boy Vds Nemesis Pinball Mario Land **Damien Feliph, 211, rue Paul-Eluard, 34130 Mauguio Tél 67.29.46.36 le week-end.**

Vds Amiga 2000 + carte XT + lecteur 5"1/4 + 2 lecteurs 3"1/2 (garantie 6 mois) Prix 12 000 F **Nicolas Hollen, 25, rue du Parc Chévreux, 92310 Sevres**

Vds C64 nouveau modèle et 1541 (sous garantie) + moniteur monochrome + Géo's + nombreux jeux + joystick 2 800 F à débattre **Stéphane Berliet, 6, avenue de la Gare, 01700 St-Maurice-de-Beynost. Tél 78 66 75 65 après 19 h**

Vds Amiga 500 + 1084 couleur + tapis souris + 2 joysticks + 2 boîtes de rangement + jeux originaux (Kick Off Great Courts TV Sport Basketball etc) Le tout 4 500 F + docs Urgent ! **Philippe Maggi, Résidence des Cèdres, 30, rue Claude Debussy, 91000 Evry Tél 69 01.53.24 le soir**

Vds Amiga 500 + moniteur couleur 1081 + drive + extension 1 méga + souris + joystick + boîtes de rangement + originaux Le tout 6 500 F à débattre **Didier Manceau, 2, place Pierre de Cléry, 77190 Croissy-Beaubourg Tél 60 06.70.53.**

Vds originaux sur Amiga New Zealand Story Rainbow Islands Les Voyageurs du Temps Batman Rick Dangerous Indiana Jones Arcade Operation Thunderbolt Kick Off + Extra Time Nord et Sud Cabal etc Prix 100 F chaque jeu **Bruno Brechet, 23, rue du Professeur-Arnaud, 13013 Marseille Tél 91 65 57 43**

Cause double emploi cède

Appareil optique pour observer une minute de silence

Une **balance des prix** en bon état

Un **détecteur** de fuseur d'espoir

Ecrire au Professeur Poulet Pouët à Saint Ane

Vds Amiga 500 + softs 2 800 F + extension mémoire A501 500 F + revues micro + livre du MSX 2 Prix cool Cherche contacts pour Amiga **Philippe Coupez. Tél : (1) 48 48.85 71**

Vds C64 + 1541 + moniteur couleur + jeux + 2 manettes + manuel Prix 2 200 F Vds TO7/70 + lecteur K7 + 17 jeux 500 F Achète Atari STE ou STF DF Prix 1 500 F **Daniel Nunes, 33, rue du Vieux Versailles, 78000 Versailles Tél 39 51.39 44.**

Vds jeux originaux pour Amiga 130 F pièce (Ninja Spirit E-Motion X Out Bad Compagny Switch Blade S E U C K 21 of Space Ace Pour les échanges de démos utilitaires et jeux envoyer votre liste Réponse assurée Débutants bienvenus **David Jousset 34 rue Pascal, 92000 Nanterre**

Vds C64 + 1541 + Oscar PS020 + joystick + manuel d'utilisation + 360 jeux (Chambers of Shaolin Myth Ghostbusters 2 etc) Le tout 1300 F **Fazri Oudjane, 13, rue du Faubourg Montmartre, 75009 Paris Tél 45 23 49 10**

Vds jeux sur Amiga Possède news **Patrick Coin Tél (1) 43 30 16 66**

Vds Amiga 500 + moniteur 1084 S Commodore + très nombreux jeux + souris + joystick + livres de programmation + disquettes Garanti encore 6 mois Prix 5 500 F **Lionel Lemarche, 2, allée des Troenes, 78200 Mantes - la - Jolie. Tél 30 66 14 50**

Vds ou échange jeux sur C64 (à très bas prix) Possède Battlechess Ghostbuster 2 E Motion Rainbow Islands Fighter Bomber Sim City Ghouls n'Ghosts P47 Shinobi Dan Dare 3 New Zealand Story Silkworm etc) **François Delclaux, 2/4, boulevard Montaigut, 94000 Créteil. Tél 06 06 19 34**

CONSOLES

Vds console NEC PC Engine (sous - garantie) + 3 jeux Space Harrier + Wonderboy + Ninja Warriors Très bon état Le tout 2 000 F au lieu de 2 800 F **Jérémie Baer, 8, Beauregard II, 13480 Cabriès Tél 42.22.35 16 (région marseillaise).**

Vds console Sega + 2 manettes + Super manette + 7 jeux Etat neuf le tout 1 900 F Vds Spectrum ZX +2 + 7 jeux et joystick. Le tout 500 F **Stéphane Thibaut, 37, avenue Jules Reim, 78500 Sartrouville Tél 34.57.38 60.**

Vds console Sega très bon état + Control Stick + Rapid Fire + 11 jeux (Shinobi R-Type Thunder Blade Chopliffer Ghostbusters Tennis Ace-Enduro Racer Golden Axe Rastan Cyborg Hunter Hang-On) **Philippe Richard, 18, avenue Gambetta, 78400 Chatou Tél. 39 52 74 32**

Vds console Nintendo + pistolet + 30 jeux (Dragon Ball Zelda 1 Megaman etc) Etat neuf Valeur réelle 6 500 F Vendu 4 000 F Liste sur demande (revues) **Thierry Verneuih, 15, les Grands Verveines, 33650 St Saurin sur l'Isle Tél 57 49 74.26 après 19 h**

Vds console Sega Master System sans la manette + 6 jeux (Golvellus Pro Wrestling Wonderboy etc) Prix 1 400 F **Lionel Vieira, 32, rue Amédée Brocard, 78450 Villepreux Tél : 34 81 16.00 après 17 h**

Vds jeux Nintendo Rygar Dragon Ball Prix 200 F le jeu Adaptateur japonais + DID Fox 600 F Jeux sur ST (Ghouls n ghosts + 10 jeux sous cellophane

43 42 22 50
DEPOT -VENTE.

EDEN COMPUTER
102 Av du Général Michel BIZOT 75012 PARIS
METRO : MICHEL BIZOT - OUVERT 10H-12H 14H-19H

43 42 22 50
OCCASION

AMENEZ-NOUS VOTRE ORDINATEUR, NOUS LE VENDRONS RAPIDEMENT

890 F
EXTENSION ST
520 à 1024 ko*

890 F
LECTEUR D.F
ATARI 520 STF*

* POSE GRATUITE

NOUS SOMMES LES SPECIALISTES DE L'OCCASION, NOUS VOUS OFFRONS UNE REVISION COMPLETE DE VOTRE ORDINATEUR ET NOUS LE VENDRONS VITE DANS LES MEILLEURES CONDITIONS. NOS ACHETEURS PEUVENT ETRE SURS DE FAIRE UNE SUPER AFFAIRE TOUT EST REVU PAR NOS TECHNICIENS EN ATELIER. NOUS ASSURONS LES REPARATIONS TOUTES MARQUES EN 48H. NOUS VENDONS EN NEUF DE L'ATARI, DE L'AMIGA ET DU PC AT.

Ex - NEUF : AT 286 D. DUR 20 MEG- 1 Mo- ECRAN 14 P : 10 490 F TTC
AT 386 D.DUR 40 MEG- 1 Mo- ECRAN VGA COULEUR : 17 900 F TTC

2490 F
EXTENSION
1.2 mega

119 F
FREE BOOT
A500-A2000

* POSE GRATUITE

neufs et jamais utilisés Prix 100 F le jeu **Renaud Conversat, 20, rue Buffon, 92500 Rueil-Malmaison. Tél : 47.08 01.70**

Vds console Nintendo garantie + 8 jeux (Mario 1 et 2 Zelda Pro Wrestling Punch-Out Life Force Track and Field 2 etc) Offre exceptionnelle 1 500 F **Frédéric Kubiak, 13, rue des Roses, 62113 Deurges Tél 21 75 44 35 après 19 h**

Vds (cause double emploi) Super Grafx + facture (achetée le 20/02/90 encore sous garantie) + 6 jeux Etat neuf + 2 joysticks Prix sacrifié 3 150 F Vds également jeux NEC 1 2 + CD Dam **Adel Ferjani Tél (1) 42.52.44 86**

Vds 10 jeux NEC très dans titres (R Type Robokid etc) Prix 250 à 300 F le jeu Vds console Sega, très bon état + 2 manettes + câble péritel + transfo + 2 jeux dont Hang On Prix 700 F Vds également jeux **Sega Paul Tél : (1) 43 48 26 69, juillet uniquement**

Vds Alex Kidd pour Mega Drive neuve 270 F Cherche contacts sur Sega 16 bits (dept 62) Possède Super Shinobi **Sébastien Rosask, 10, rue Louis Virel, 62300 Efau-dit-Lequwette Tél 21 43.22.19**

Vds Mega Drive + 5 jeux (Golden Axe Super Shinobi etc) + 2 manettes Acheté en avril 90 Le tout 3 000 F **Khaled Osman, 56, rue du Dr Blanche, 75016 Paris. Tél 45.20.50 86**

Vds console Sega + 3 jeux (Black Belt Powerstrike Space Harrier) + 1 manette Speedking + Control Pad Garantie jusqu au mois de novembre 90 Prix 1 000 F Valeur 2 200 F **Charles Penin, 51, rue Pasteur, 94800 Villejuif Tél 47 26 36 13.**

Vds console NEC complète + AV Booster + 7 jeux (NZ-Story Chase HQ, R-Type Mr Heli Cydercross Kung-Fu Tales of Monster Path) Le tout 2500 F **Christophe Le Goubin, 5, rue de la Gare, 57480 Apach Tél 82.83 95 44 après 19 h.**

Vds console Nintendo état neuve (99) + 7 jeux (Mario 2 Life Force etc) Valeur 2 500 F Vendu 1 000 F **Jean-François Ruiz, 14, rue Cimarosa, 75116 Paris Tél. 45.53.06 79**

Vends usine et stock de **chaussettes trouées** Reprise justifiée

Vds console Sega + 3 manettes + Light Phaser + 16 jeux (Spellcaster Rastan Tennis Ace Wonderboy 2 etc) Valeur 6500 F Vendu 3000 F **Laurent Moudère, 34, rue de Mulhouse, 06700 Maisons-Alfort. Tél . 43.75.00.30**

Vds jeux pour console NEC (Alien Crush (flipper) Vigilante R Type 1 etc) Prix 250 F le jeu **Cyril Dusseaux, 6, rue Hans Anderson, Bat B8, 95350 St-Brice Tél. 34 19.32 86**

Vds console Coleco + 2 manettes + 5 jeux (Donkey Kong Zaxxon Schtroumpfs etc) Valeur 1 500 F Vendu 500 F Vds VG 5000 + 2 manettes + 5 jeux Valeur 2500 F Vendu 500 F **Alexandre Lemois, 11, rue de Chevramont, 38460 St-Romain-de-Jallonas. Tél. 74.90.81 13 après 18 h.**

Vds console Sega + 8 jeux (Golden Axe Wonder Boy 3 Altered Beast Bladed Eagle Power Strike Teddy Boy Fantazy Zone Hang-On) + 3 joysticks (dont 1 avec auto-fire) + 1 auto fire 1 700 F **Christophe Fontaine Tél (1) 06 07 11 86**

Vélé console Sega + 3 manettes + 7 jeux (Vigilante Wonderboy 3 Psychofox Hang-On Golvellius Wonderboy 2 etc) Valeur 3 500 F Cédé 2 000 F **Christophe Davenne, 319, avenue Kennedy 30900 Nîmes Tél 66 64 70 08 après 19 h**

Vds Sega + 3 manettes + pistolet + 16 jeux le tout pour 2 000 F Contacter **Laurent Semelton, 10, rue de Parc, 45600 Glen. Tél 38 38.27 70**

Vds console Sega 600 F + jeux (Shinobi Time Soldier etc) 140 F pièce Vds également jeux Spectrum de 50 à 70 F le jeu (liste sur demande) **Thierry Chequart, Bat. J2, 77, rue de l Abbaye, Bois-Vaubon 60000 Beauvais Tél 44 45 62 96**

Vds console Sega + 2 manettes + 10 jeux (Wonder Boy 3 + R Type + Psycho Fox, Out Run etc) Prix réel 3 500 F Vendu 2 000 F **Patrice Deldenal, Tél 42.07 75 96 (sur Paris si possible)**

Vds 4 jeux sur Nec (échange également) Vigilante Dragon Spirit Cyber Cross Kung-Fu Chaque jeu 300 F neuf Kung Fu 150 F **Franck Decaut, 1, avenue du Maréchal-Joffre, 92190 Meudon Tél 46.07.85 41**

Vds console Nintendo + 8 jeux (Goonies 2 Zelda 1 etc) Valeur 2 000 F Vendu 1 500 F **Luc Neye, 46, rue du Canal, 57010 Lagarde Tel 87 86 87.33**

MSX

Vds imprimante MSX de marque Sony modèle PRN0S qualité courrier en parfaite état Prix 1 000 F **Raphaël Jean, 17, rue Haxe, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. 51 36 29 37**

Vds moniteur Philips compatible MSX avec cordons. Prix 540 F frais de port inclus **Franck Télu Tél (16) 27 40 15 65**

Vds MSX 2 + moniteur monochrome + lecteur K7 + 17 jeux sur cartouches + 2 manettes Le tout 2 500 F **Simon Halimi, 17, rue Pasteur, 93600 Pantin. Tél. 45 44 1 73 après 20 h.**

Vds ou échange cartouche sur MSX 1/2 (Usas Metal Gear Samurai Nemesis 2 Eranubu (stratégie MSX 2) Eggerland 2 etc) Vds manettes Quickshot 5 (2 boutons de tir séparés) + VU001 + Soft Graph et Soft Calc **Loïc Secheresse, 7, rue Galliéni, 36110 Levroux Tél 54 35 75 70**

THOMSON

Vds Thomson MO6 + environ 100 jeux sur K7 + cartouches (Pictor Trap Synthetix Quest etc) Le tout 1 500 F **Jean-Pierre Marchen, 50, rue Emile Zola, 93400 Saint Ouen Tél 40 11 11 68**

Annonce apostolique vous qui voulez acheter une **voiture** le Vatican cède à bas prix soutanes chasubles cucules, mitres car tous ces trucs sacerdotaux

ECHANGES

Echange ou vends nouveautés sur ST et Amiga (Starblade Cyberball etc.) Vds hardcopieur 450 F Achète moniteur haute résolution pour Atari à bas prix Recherche Vidi ST (digitaliseur image) Cherche logiciels utilitaires et docs **Laurent Boumeddane, 9, avenue de la Redoute, 93300 Aulnères.**

Echange ou vends plus de 300 logiciels de tous genres sur Atari (Infestation Star Blade Mauplit Ismand etc) Tous à vos plumes ! **Eric Machcinski, 22, rue de Picardie 62221 Noyelles-sous-Lens. Tél 21 67 02.93.**

Echange **place de balcon** contre entrée de dancing du même genre

SPECIAL THOMSON

TOUT CE QUE VOUS AVEZ TOUJOURS VOULU SAVOIR SUR LES ORDINATEURS THOMSON... COMMANDEZ LES ANCIENS NUMEROS DE THEOPHILE ET DE TEO !

THEOPHILE

N°10 ..... ÉPUISÉ .....

N°11 ..... ÉPUISÉ ..... Basic

N°13 Trois listings - Basic MO5 - Théo-trucs.

N°9 Banc d'essai TO8 - Les Passagers du Vent.

N°10 ..... ÉPUISÉ .....

N°12 Moniteur/désassembleur TO8/TO9+ - Logo

N°13 Prolog - TO/PC - Le plein de programmes

N°14 Programmation structurée - L'extra-moniteur

N°15 Spécial jeux - TO8D/TO16 - Connector

N°16 Spécial Juniors PC - Basic animé - Cortex

N°17 Neuf listings - Bobo - Un réseau sans serveur.

N°18 Basic fonctionnel - La domotique - Listings

N°19 Musique sur micro - Didacticiels, PAO.

TEO

N°1 Euridis - Quick Disc Drive - Cahier technique

N°8 ..... ÉPUISÉ .....

PORT GRATUIT

CADEAU !

Si vous achetez cinq numéros, vous pouvez en choisir un sixième gratuit.

☐ Je vous commande les numéros suivants :

..... x25 F = ... F

Pour l'étranger et les D.O.M. T.O.M rajoutez 10 F par numéro (port inclus), le sixième numéro est gratuit. A retourner à **MICRO NEWS** - 67, avenue du Maréchal-Joffre - 92000 Nanterre

Nom..... Prénom ..... Age .....

Adresse.....

Ville. ..... Code postal .....

COMPLETEZ VOTRE COLLECTION DE MSX NEWS

PORT GRATUIT

PRIX DU N°. 15 F
Sauf MSX NEWS N°1 . 7 F.

MSX NEWS N°1 L'article définitif sur Nemesis le Music Modula les fichiers Batch Meurtres sur l Atlantique, Konami et les tableaux magiques, les jeux MSX2 plein ecran, Magical Kid Wiz Lode Runner The Goonies Illusions Twin Bee Midnight Brothers les jeux de rôle, etc

MSX NEWS N°2 Penguin Adventure Vampire Killer, Dracula mode d emploi, Rambo Green Beret, les jeux Namco l Héritage Kid Kit Les Passagers du Vent l'Affaire Regate le DOS Sony HBF-700F, l'Affaire Vera Cruz, Coaster Race, Pippols, Dunkshot, B D Rôle Le mort vivant, etc

MSX NEWS N°3 Les monstres attaquent Hole in One Pro Knightmare Eggerland Mystery Winter Games Bridge, Music Editor, Computer Mates, Soft Calc Soft Manager, Le Processeur Video V9938, transfert MSX1-MSX2, Memory Mapper Designer, Listing 20 000 K sous les mers, B.D , etc

MSX NEWS N°4 L'Oiseau de feu Samoureï, King Kong 2 Super Rambo (plan complet) Zanac Arkanoïds, Future Knight Alpharoïd, Space Shuttle Break-In Skooter Ping Pong, Hyper Sports, Listings 20 000 K sous les mers (suite) + Mission Spéciale, B D Rôle Loup-Garou, etc

MSX NEWS N°5 The Maze of Gallous, QBert, TNT, Hydlide.Metal Gear, Relics, Beach Head, Pratique du MSX2, CD-I, le retour des consoles de jeux, Clavier Philips + Music Creator MX Telx, Soft fonction, V9938 adressage de la RAM, Logo MSX dans les airs, Listing Para, B D , etc

Les anciens numéros de MSX NEWS vous seront envoyés dès reception de votre cheque libelle e l'ordre de : SANDYX, 67 avenue du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre. LE PORT EST GRATUIT.

Echange ou vends à bas prix (15 F par disk) plus de 200 demos (animations musiques etc) pour ST et STE. Demandez ma liste **Frédéric Houel, 4, rue Georges-Kirsch, 51300 Vitry-le-François**

Echange news sur Amiga (Jumping Jack Flash Tie Break F29 Budokan After the War Tennis Cup Ninja Spirit Pinball Magic Super Cars Rainbow Islands etc) **Patrice Pappalardo, Le Java, 166, route de Turin, 06300 Nice Tél 93.27.20 77 après 19 h sauf le week-end**

Recherche contacts sur Amiga pour échanges uniquement de jeux et demos Envoyez vos listes **Jacky Micallef, 9, rue Lambert-Payen, 52200 Langres Tél 25 87 15 37**

Amiga recherche contacts pour échanges d'idées DP et toutes realisations graphiques. Cherche groupe pour création de demos et cours (K Seka) **Stéphane Francon, 28 rue du Père-Gariot, 95560 Maffliers**

Echange jeux ou achète à bas prix 200 jeux Mega Drive (After Burner Alex Kid Final Blow etc) Echange ou vends jeux Nintendo Achète Nes Advantage 100 à 150 F **Siming Tée, 82, boulevard Masséna, 75013 Paris Tél 45.85 47.82**

Echange plus de 200 jeux utilitaires domaines publics et images digitalisées sur MSX 2 Vds console Sega + 7 jeux (Psycho Fox Wonderboy 3 etc) Prix 2 000 F à debattre Cherche trucs pokes astuces et solutions de jeux sur MSX 2 **Julien Fournier, 35, rue du Moulin-à-Vent, 34300 Sète**

Echange ou vends hits sur ST (Voyageurs du Temps Teins Populous Defender of the Crown etc) Très nombreux titres + logiciels utilitaires **Julien Demade, 8, rue Picot, 75116 Paris Tél 45 53.84 37 après 18 h**

Echange news ou demos sur Amiga Confirmés de préférence **Laurent Marcepeil 18 avenue de la Paix, 92320 Châtillon Tél 46 42.53 16**

Echange console Sega contre Atari 520 ST STE STF (DF) Je possède avec la console deux manettes et trois jeux (Vigilante Hang-On L Escargot etc) Il reste encore trois mois de garantie **Frédéric Sénéchal, 18, rue Wagret, 59278 Escautpont Tél 27.26 11 12.**

Echange K7 Nintendo Volley Ball contre soit Mach Rider Gunsmoke Slalom Tiger Heli (600 F) Très bon Mat **Frédéric Lantenois, 5, impasse des Pervenches 77100 Meaux Tél 60 29 07 49 Très urgent, cause départ**

RECHERCHES

Achete pour STE STOS à prix sympa Cyberpaint Cyberstudio divers logiciels musique et dessin bon traitement de texte Cherche contacts sur STE Vds Seuck 180 F Valeur 300 F **Blaise Leclerc, 1, rue Pavée, 34570 Murviel-les-Montpellier Tél 67 47 72 68**

Achète sur Paris et pour ST lecteur 3"1/2 externe Trackball petit materiel de digitalisation audio vidéo **Raphaël Berna 15, passage du Génie, 75012 Paris. Tél 43 72 84 94 sur répondeur**

Dame recherche **para, bel homme** pour tenir un coup

Cherche codes sources demos sur Amiga (tous genres) **Marc Zimmert 29 rue de Tiseur, 57960 Meisenthal**

Recherche MSX Sony HBF 700F pour environ 2 000 F **Grégory Delaby 10B, résidence "Les Glycines", 59195 Provins.**

Achète livre "Guide pratique de fiches et dossiers" pour Thomson Faire proposition **Anne-Marie Philippel, 15, rue de Touraine. 60000 Beauvais Tél 44.05 64 66**

Recherche N° 1 à 10 de Téo **Philippe Gomez, 4, rue des Deux Piliers 95350 St Brice-sous-Forêt Tél (bureau) 34 29.54 23 (domicile) 34 50 10 05**

Pour TO7/70 et TO8D cherche Modem CT97333 + contrôleur de diquettes CD90640 + extension numérisateur d'images (digitaliseur) DI90011 + extension mémoire 64K réf EM97064 **Pierre Gaulard, 17, passage Cardinet, 75017 Paris. Tél 46.22.07.22 après 19 h**

Cherche possesseur de MO5/6 susceptible d'aider à la programmation de jeux sur ces machines **Dominique Champteussel 2 rue Blaise-Pascal, 70000 Vésoul Tél 84 75 73 90 entre 17 h et 18 h**

Recherche Amstrad CPC 6128 (pas plus de 3 000 F) lecteur de K7 externe (pas plus de 500 F), plusieurs jeux (erotiques de preference en disquettes) + revues d informatique **Carl-Stéphane, Serguez, 123, rue Jean Marmoa, 62100 Calais Tél 21 97.80 11 après 12 h**

Recherche Atari 130 XE (a bas prix) Achete jeux Sega (Tennis Ace Volley Dynamit Dux Casino Games etc) Prix entre 100 et 150 F Possibilité d'échanges possède Phantasy Zone 1 Double Dragon Time Soldier Action Fighter etc. **Olivier Veila, 6, allée de l'Orée-du-Bois, 60630 Lamorlaye Tél 44.21 58 75**

Amiga 500 cherche matériel pour C64 (disks câble connexion etc) contre softs originaux pour Amiga 500 Cherche aussi Canon X07 **Olivier Dalechamps, 5, rue du Pont Saint-Côme, 78250 Meulan Tél 34 74 78.29 le soir**

Cherche aide pour finir Hydlide 2 et 3 Cherche contacts MSX pour échanges de jeux (ex Undeadline Shalom etc) Cherche aussi Ice Hockey de Sega pour MSX **Stéphane Mauris 11 chemin des Grand Buissons, 1233 Sazeneve, Suisse Tél. (19) 41.22.75 71.210**

Achète 8280 Philips ou Sony digit d'images la cartouche Logo le manuel de l'imprimante Saïkosha SP 1000 Echange jeux pour MSX Recherche des programmes pédagogiques **Alain Mulère, 5, impasse Jean-Giono, Villeneuve-Tolosane, 31270 Cugneaux Tél 61 92.41 46 le soir**

MSX 2+ cherche docs sur MSX (hard soft etc) ainsi que possesseurs de NEC pour échanges divers Cherche bons programmeurs et graphistes sur MSX 2/2+ pour démos **Philippe Bezon, 688, rue du Scarabée, 30000 Nîmes Tél 66 24 02 94 après 18 h.**

CONTACTS

Ouverture d'un club Nintendo avec trucs et astuces magazine du club Vds aussi 34 jeux (Zelda 2 Rygar etc) Pour toute réponse envoyer deux timbres à 3 F **Fabrice Lebrun, 10, rue du Chateau, Travecy 02800 La Fère Tél 23 56 36 62.**

Génial ! Voici le club MSX le plus branché ! Une vaste logithèque originale pour MSX 1-2/+ régulièrement renouvelée par de nombreux imports du Japon **MSX Master Club, 7, rue des Iris, 62119 Dourges Tél 21 75.44.28.**

Je n aimais plus mon **chien** Je l'ai perdu au Bois de Vincennes Récompense à celui qui l y laissera.

Achète échange et vends plus de 300 titres originaux pour MSX 1 et MSX 2 sur cartouches K7 et disquettes Documentation complète et gratuite sur simple demande Réponse à votre demande dans un délai maximal de 48 h **Mage Club MSX 106, rue Marceau 59280 Armentières**

DIVERS

Vds Apple 2C avec prise Péritel + joystick + souris + jeux + disquettes vierges + logiciels + 4 boîtes de rangement + manuels Prix 4 000 F **Nicole Prigent, 5, rue Claude Choyse, 92000 Nanterre. Tél 47 24 15 02 vers 19 h**

Si vous avez trouvé ce que j'ai **perdu** ça m'étonnerait ! J'ai perdu la mémoire

■

Attention [illegible] buses ! La [illegible] juillet [illegible] n'autorise [illegible] de sauvegarde à usage privé [illegible] reproduction [illegible] constitue un delit pénal [illegible] relève du tribunal [illegible] et peut entraîner une peine de trois mois à deux ans de prison et/ou une amende de [illegible] à 120 000 [illegible] article 425 du Code pénal

BARGON ATTACK

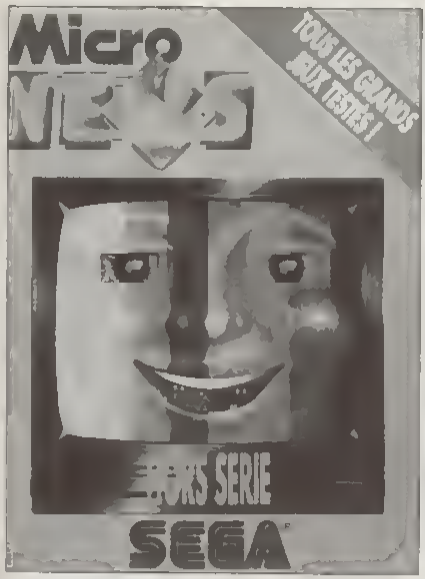
RASHEED + MARC BROTHERS

Par l'intermédiaire du logiciel de jeu Bargon Attack,
les Bargoniens attaquent réellement la Terre…

A suivre...

... LES TRYPHILES !...
HARO À LA CITÉ ! PERSONNE BOUGER ! NOUS MAÎTRES ... VOUS PRISONNIERS ! TOUTE RÉSISTANCE ETRE INUTILE ET PRÉTENTIEUSE ...
DAN !
CHÂTIMENT !
HUM !
GRRRR !
.. PAS D'AUTRES MARTYRS ? JE REDIRE ENCORE : SI PAS REVOLTE, VIES À TOUS ÉPARGNÉES...
REGARDEZ MONSEIGNEUR, J'AI PAS BOUGE MOI, HEIN ?! J'AI PAS BOUGE.
TOI TAIRE ! VEULERIE MISERABLE ET PAR TROP JUSTIFIER NOTRE TÂCHE !..
.. MAIS ... MESSIRE HEM... MOI PEUX AIDER VOUS.. HÉ ! HÉ ! DE BONS RENSEIGNEMENTS CONTRE MA LIBERTÉ ...
CREVURE !!!
OUFF !!
Yves Lenoël

A suivre



HORS-SERIE SEGA®

INDISPENSABLE !
L' ENCYCLOPEDIE
DES JEUX SEGA

Bon de commande à retourner à Micro News, 67, avenue du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre

Nom ..... Veuillez m'envoyer ..... exemplaire (s) de votre hors-série Sega au prix unitaire de 25 F + participation aux frais de port 5 F

Adresse .....

Ville .....

Tél ..... Age .....

Règlement je joins
☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre

L'ABONNEMENT MUSCLÉ A MICRO NEWS

DEUX FORMULES AU CHOIX

1 an de lecture entiévrée, 22 numéros aussi beaux que délirants (dont 1 numéro double) pour seulement 285 F ! (Vous économisez 4 numéros)

Abonnement de 6 mois : 11 numéros pour 149 F.

CADEAU

Chaque mois, dix nouveaux abonnés tirés au sort gagnent chacun un tee-shirt Micro News et dix autres une montre-chronomètre sept mélodies.

☐ Je m'abonne pour un an et je joins un chèque de 285 F.
☐ Je m'abonne pour six mois et je joins un chèque de 149 F.
A retourner à MICRO NEWS - 67, avenue du Maréchal-Joffre - 92 000 Nanterre

Nom :.....Prenom :.....
Adresse : .....
Ville :.....Code postal : .....
Type de machine possédée : .....Age : .....

ETRANGER
ET DOM-TOM
1 an = + 95 F
6 mois = + 50 F

Rosie Zaurette
HM... MAIS C'EST TRÈS JOLI ICI, MON CHER SAMOURAÏ MICRO.
C'EST FORT URBAIN À VOUS DE M'AVOIR INVITÉE DANS VOTRE DEMEURE
JE SUIS MOI AUSSI TRÈS CONTENTE DE VOTRE VISITE
"À PRÉSENT C'EST AVEC GRAND PLAISIR QUE JE VAIS VOUS PRÉSENTER MA COLLECTION D'ESTAMPES JAPONAISES CONTEMPORAINES."
TRÈS MODERNES, GRAND PLAISIR POUR LES YEUX
Hi Hi
OOOH
C'EST LA MODESTE CONTRIBUTION DE NOTRE HUMBLE ART JAPONAIS AU PATRIMOINE CULTUREL DE L'HUMANITÉ
WHAOU C'EST À L'AVANT GARDE DE L'EROTISME
SAMOURAÏ MICRO, VOS ESTAMPES ME METTENT DANS UN ÉTAT PAS POSSIBLE... VOUS ÊTES UN AMOUR...
SMACK

MARSEILLE

DÉCOUVREZ L'ESPACE
MICRO-INFORMATIQUE
DU

Virgin

MEGASTORE

AVEC

SEGA®

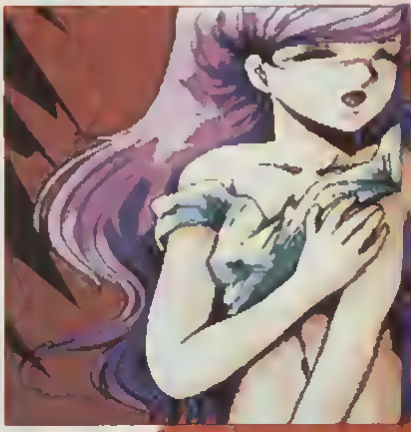
CONSOLES □ JEUX □ ACCESSOIRES

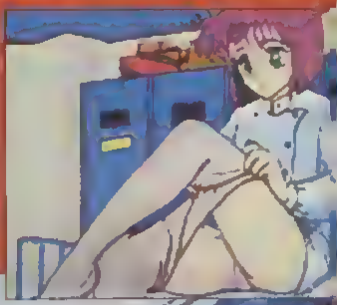
OUVERT TOUS LES JOURS JUSQU'A MINUIT

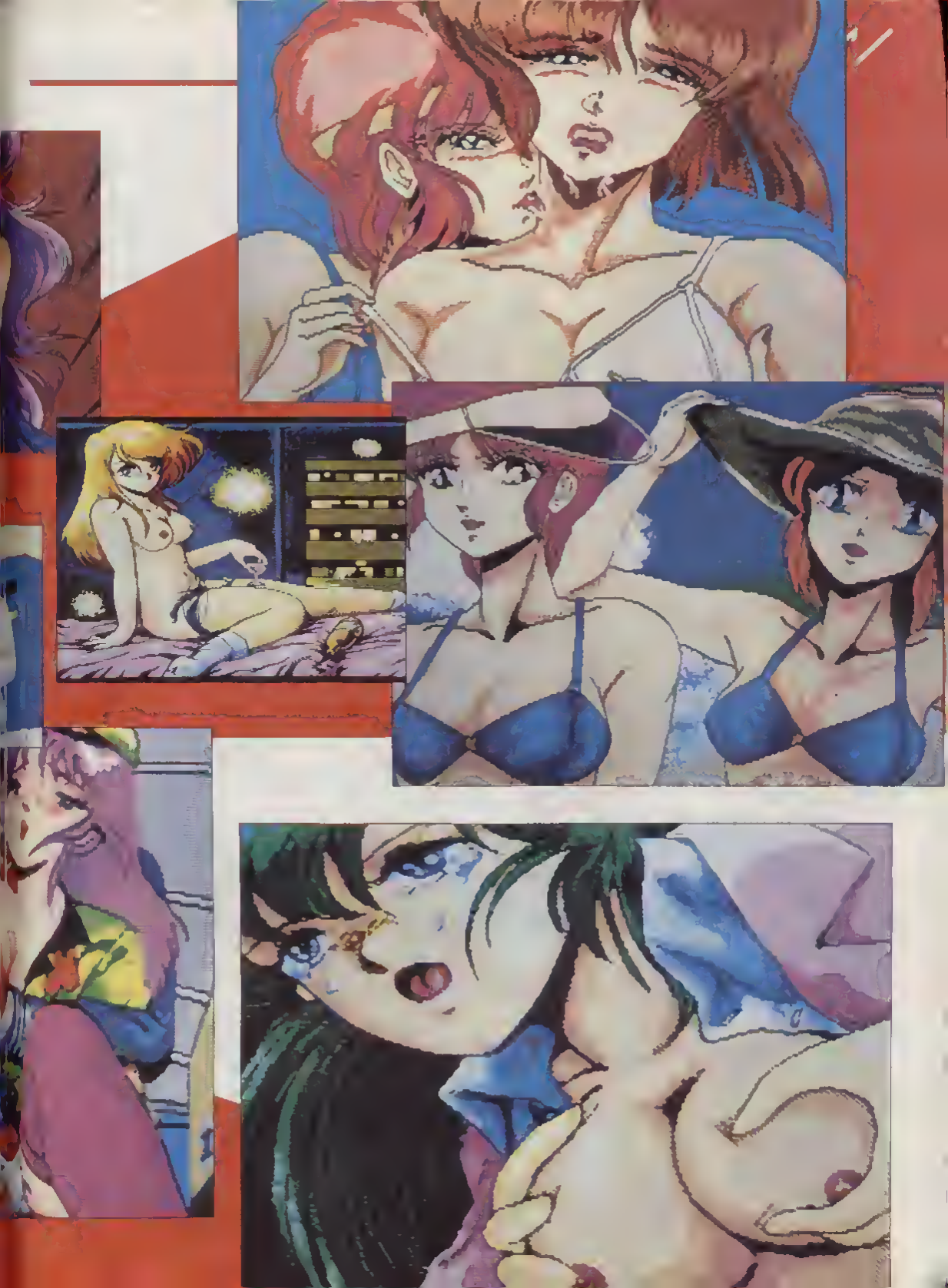
SEX MACHINES

LES GEISHAS DU SOLEIL LEVANT

Made in Japan again ! Encore plus d'images de ces jeux MSX2 japanais qui font frétiller si fort les coquins Micronewsiens. Si ce n'était pas si loin, j'organiserais volontiers des charters vers les geishas du Soleil Levant...







STEPHANIE LA PETITE DUCHESSE

PAR JAAP & JOOP

A suivre…

LA COLLEC' D'ERIC SATYRE

BANDES DESSINEES*
PRIX UNIQUE : 29 F

1 Jaap & Joop
NATHALIE LA PETITE HOTESSE

2 Regine Deforges/G Leclaire
CONTES PERVERS

3 Magnus
LES 110 PILULES

4 Rotundo
EX LIBRIS EROTICIS

5 Alex Varenne
CARRE NOIR

6 Clelond Covell Lo Duca
FANNY HILL

*FORMAT POCHE

TEE-SHIRTS MICRO NEWS

(Dessins de Carall, deux tailles disponibles large ou extra-large)

7 **LECTEUR HEUREUX 75 F**
(Dessin rouge et noir dans le dos, logo Micro News sur le devant)

8 **A MORT CENSUROS ! 99 F**
(Dessin couleur sur le devant, logo Micro News sur la manche gauche)

PROMO :
LES DEUX MODELES DIFFERENTS POUR 150 F !

FINEST ERIC SATYRE SOFTWARE

[illegible] devant !!

PRIX D'UNE DISQUETTE : 25 F
(sauf CPC)

ATARI ST
(Les disquettes n 3 et 4 ne fonctionnent pas sur STE)
FESS n 1 (Samantha Fox + Show X)
FESS n 2 (Cicciolina)
FESS n 3 (Asiatic Beauties)
FESS n 4 (Charmes en gros plan)
FESS n 5 (Slide show)

AMIGA
FESS n 6 (Blue Show 1)
FESS n 7 (Blue Show 2)
FESS n 8 (Copless Girls)
FESS n 9 (Samantha Fox)
FESS n°10 (Max porn [illegible] Mo de RAM)

COMMODORE 64
FESS n 11 (Girls girls girls)

Bon de commande a envoyer à **Micro News (La Collec'), 67, av. du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre**

Nom : _____
Adresse : _____
_____
Tél. : _____

Règlement : je joins ☐ **chèque bancaire**
☐ **CCP** ☐ **mandat-lettre**

Je certifie être majeur (sauf pour les tee-shirts)
Signature

ARTICLES CHOISIS	PRIX
Participation aux frais de port	+12 F
Total à payer	

BLAGUES A PART

Un mari jaloux décide d'acheter un perroquet afin de pouvoir espionner sa femme lorsqu'il est absent Il se rend donc chez un marchand d'animaux et achète le seul perroquet disponible Malheureusement, celui-ci souffre d'une légère déformation il n'a plus de pattes et se sert de son sexe pour se tenir accroché sur son perchoir

Le premier soir, le mari rentre de son travail et questionne son perroquet

- Qu'est-ce que ma femme a fait aujourd'hui ?

- Elle est rentrée épuisée, elle a bu de l'eau et elle s'est couchée, répond le perroquet

Le deuxième soir, le mari demande de nouveau

- Qu'est-ce que ma femme a fait aujourd'hui ?

- Elle a commencé un livre et elle a regardé la télévision

Le troisième soir

- Qu'est-ce que ma femme a fait aujourd'hui ?

- Elle est rentrée avec un homme qui m'est inconnu et ils se sont embrassés

Le mari devient blême et demande, angoissé

- Et après ?

- Ils se sont déshabillés

Le mari tourne à l'écarlate et demande

Et après ?

- Ils ont fait l'amour

Le mari bave et tremble de rage Il demande, furieux .

- Et après ?

- Après je n'ai pas vu parce que je suis tombé

Trois marchands se racontent les plus gros coups qu'ils ont fait

Le premier marchand

- J'ai réussi à vendre une caméra à un aveugle !

Le deuxième marchand

- J'ai réussi à vendre une chaîne hi-fi à un sourd !

Le troisième marchand

- Moi j'ai vendu une horloge à un Belge !

- Il n'y a là rien d'extraordinaire, rétorquent les deux autres marchands

- Si, car je lui ai vendu avec cinq kilos de cacahuètes pour le coucou !

Une dame va chez le docteur et lui dit

- Docteur, j'ai une angine

Le docteur repond

- Deshabillez-vous quand même car moi j'ai mon engin !

Docteur Amiga en larmes discute avec un entrepreneur de pompes funèbres le prix des obsèques de sa femme adorée .

- Et si vous désirez douze cierges, cela vous coûtera 200 F de plus Pour huit cierges, ce sera 150 F

- Et pour quatre cierges ?

- Je vous les laisserai à 80 F Seulement je vous préviens, avec quatre cierges ça sera beaucoup moins gai !

Quand on entend la phrase "Cet homme est énormément bête", n'y a-t-il pas risque de confusion avec "Cet homme est énorme et m'embête", ou bien avec "Cet homme est ténor mais m'embête" ?

Le bébé se fourre souvent le doigt dans le bouche, le gamin dans le nez et l'homme dans l'œil

(Antoine Perrodo)

Contrepèteries

- Voyez la jolie brique que m'a donnée une tellie

- Combien y a-t-il de feux dans votre Nantes ?

- Si cette belle Line est déjà passée, que vais-je devenir ?

SOLUTION DU CRUCITOP DU PRECEDENT NUMERO

	1	2	3	4	5	6	7
1	R	A	M	P	A	G	E
2	A	■	A	R	E	■	M
3	I	N	F	E	R	N	O
4	N	I	F	L	A	I	T
5	B	■	L	E	■	G	I
6	O	N	U	■	G	E	O
7	W	E	S	T	E	R	N

MICROCOQUILLES

STARFLIGHT

"Et en vèritè, Arth sera plongé dans des années ténébreuses de chaos En vénté je vous le dis En vérité il est difficile d'imaginer combien elles seront ténébreuses et chaotiques"

Sur la vie de ma mère ! Le vérité si j'mens Comme dirait Pierre Dac "Parler pour ne nen dire et ne rien dire pour parler sont les deux mamelles de ceux qui feraient mieux de la fermer avant de l'ouvrir"

RAMBO 3

(Envoi de Jean-Philippe Brun)

"Frayez-vous un chemin parmi les champs de mines, délivrez le colonel puis puis arrivez à une apogée explosive "

Bon alors, vous tournez à droite après l'apogée explosive et c'est tout droit jusqu'à l'explosion de joie Ensuite, vous tournez au deuxième feu de forêt à gauche et vous y êtes !

Pub de F-29 RETALIATOR

"Le plus grand simulateur de vol jamais réalisé..."

Même si on reste sans voix devant l'animation de ce superbe simulateur de vol c'est peut-être un peu exagéré

Envoyez vos histoires drôles - plusieurs de preference - et vos micro-coquilles à *Micro News, Blagues à part* (ou) *Micro-Coquilles, 67, avenue du Marechal-Joffre 92000 Nanterre* Les lecteurs publiés gagneront un jeu sur la machine de leur choix ou bien des anciens numéros du journal pour les envois courts (précisez les numéros souhaités)

- En Orient j'ai vu un grand nombre de sites en babouches

- Ce jeune homme sort de l'Ecole des Mines de Paris

CHARADE

Mon premier fait la bombe

Mon deuxième est parfois tlic aux Etats-Unis

Mon troisième est à Cincinnati avec Steve Mac Queen lorsqu'il ne tourne pas avec Chaplin

Mon tout est un jeu sorti récemment sur la console Nec

Mon tout est le jeu Atomic Robot Kid. testé dans le numéro 36

LES ANCIENS NUMÉROS DE MICRO NEWS

Les numeros 13, 14 et 18 sont épuises

N°6 L'Archimedes Le spectre d'Hebdogiciel
N°7 Spécial cahier technique Micro-serveurs
N°8 Dossier piratage L'image numérique
N°9 Piratage Le sida informatique Assembleur
N°10 Les femmes et la micro Spécial consoles de jeux
N°11 Dossier Atari 100 nouveautés Amiga !
N°12 Spécial vacances des jeux + 200 news Atari !
N°15 Le match du siècle ST contre Amiga !
N°16 180 pages de jeux et de cadeaux !
N°17 Nouveautés 89 consoles 16 bits MSX2+ ST+ ect
N°19 Freeware les jeux gratuits 1er jeu sur CD Rom

PORT GRATUIT

N°20 La console Konix 20 jeux pour Atari XE/600 XL
N°21 Consoles Super Thunder Blade SuperMario 2 etc.
N°22 Iron Lord la bastion ! Rosie Zounette Zelda 2
N°23 Special été 100 jeux testés Roman-photo Carali
N°24 Indiana Jones Tintin sur la Lune Xybots Nintendo
N°25 Bargon Attack Atari STE Xenon 2 West Phaser
N°26 Scandale dans la micro tout est trop cher !
N°27 Guide complet des consoles et ordinateurs
N°28 Piratage la tête est finie
N°29 Bancs d'essai MSX2+ Game Boy Lynx
N°30 Psygnosis Electronic Arts Super Shinobi
N°31 Hamcana banc d'essai Atari Stacy
N°32 Les jeux vidéo sont ils nocifs ? CD-ROM/CDI
N°33 Numero scandaleux 8 manettes Sega
N°34 Consoles hi tech Amiga 3000

☐ Je vous commande les numéros suivants
_____ x 20 francs (du numéro 6 au numéro 29) _____ F
_____ x 15 francs (à partir du numéro 30) _____ F
Pour l'étranger et les D O M T O M rajoutez 10 F par numéro (port inclus) _____ F
Total _____ F
A retourner a **MICRO NEWS** - 67, avenue du Maréchal Joffre 92000 Nanterre
Nom Prénom
Adresse
Ville Code postal
Mon ordinateur est un Age

LES MEGADEMOS MICRO NEWS POUR AMIGA

PRIX D'UNE DISQUETTE : 25 F

- MEGADEMO N°1 (*Red Sector 2*) (fonctionne avec *Red Sector 1*)
- MEGADEMO N°2 (Scoopex)
- MEGADEMO N°3 (*Rebels Cama*)
- MEGADEMO N°4 (*Rebels Mégo-blast*)
- MEGADEMO N°5 (*Kefrens 2*) (fonctionne avec *Kefrens 1*)
- MEGADEMO N°6 (*Aveng*
- MEGADEMO N°7 (*Alcatraz*)
- MEGADEMO N°8 (*Kefrens 1*)
- MEGADEMO N°9 (*Red Sector*
- MEGADEMO N°10 (*Mental H*
ver)

Bon de commande à envoyer à Micro News (MEGADEMOS), 67, av. du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre

Nam : _____
Adresse : _____
Tél. : _____

Règlement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre

ARTICLES CHOISIS	PRIX
Participation aux frais de port	+12 F
Total à payer	

LACHEZ PAS LE MORCIF !

Requins de haute mer ou pilotes de Formule Un, quand il s'agit de gagner, tout le monde a les dents longues !

POOL SHARKS (Bally)

Après avoir tait trembler des salles de cinéma entières, le grand requin blanc des *Dents de la mer* pointe le bout de son aileron dans l'océan de bruits et de lumières de nos selles d'arcade. Cette fois il n'est pas tout seul : deux de ses potes au rictus cernassier viennent croquer du baigneur à ses côtés. Gare à l'innocente boule de flipper qui oserait s'aventurer sur le territoire de chasse de nos trois séléciens ! Mais une petite boule bien dirigée peut faire bien des ravages. Et c'est ici que vous entrez en action, les mains calées de chaque côté du dernier flipper de Bally, **Pool Sharks**, afin d'aider notre sphère imprudente à casser les gencives des boulivores affamés. Pour se débarrasser du premier, le terrible requin-marteau, il suffit de dégommer les trois lampes vertes, ce qui vous donne en prime une chance de ramasser un bonus de deux millions de points en touchant la bille captive. Attaquez-vous ensuite au grand requin blanc en descendant les cibles marquées H-O-T S-H-O-T. Pour finir, allumez les trois lampes du mot C-U-E pour renvoyer au grand cimetière de l'océan le requin-tigre - et pef ! prends ça dans tes canines puantes ! Désormais, les étendues maritimes délivrées de toute nuisance, vous allez pouvoir ramasser une quantité de bonus, dont le plus fructueux s'élève à trois millions de points !

FINAL LAP

Les habitués des salles d'arcade connaissaient déjà **Final Lap** depuis quelques années : il s'agit d'une excellente course de voitures dans la lignée de l'illustrissime ancêtre *Pole Position*. Deux joueurs sélectionnent une piste parmi un choix de cinq circuits et s'affrontent sur des écrans séparés, en compagnie de pilotes contrôlés par l'ordinateur. Les premières versions étaient constituées de deux cabines montées sur vérins hydrauliques qui comportaient un volant, une pédale d'accélération et un levier à deux vitesses. Celles dont nous allons parler maintenant n'ont rien de plus - elles sont même un peu moins perfectionnées puisque les vérins hydrauliques y ont été supprimés.

Alors pourquoi donc reparler de *Final Lap* ? Notre bon vieux Pinball Willy aurait-il perdu le boule (de flipper) ? Que nenni ! Point du tout !

Si cette course de voitures plutôt classique revient dans l'actualité aujourd'hui, c'est tout simplement parce que les constructeurs ont eu la bonne idée d'augmenter le nombre de joueurs ! Désormais rien ne vous empêchera de jouer à quatre en même temps dans une salle d'arcade des Champs-Elysées et même à huit dans un chalet spécialement construit pour l'occasion au Jardin d'Acclimatation de Paris. Imaginez-vous au volant d'un superbe bolide, courant sur des circuits tortueux contre sept de vos copains, dont vous pouvez voir et dépasser les véhicules ! Cette simple amélioration multiplie par huit l'intérêt du jeu et permettra enfin à Blanche-Neige de se taper les Sept Nains dans des compétitions d'enfer ! Merci pour elle !

Pinball Willy

KICK OFF 2

Distribué par
UBI SOFT
1, voie Félix Eboue
94021 CRÉTEIL CEDEX

RYTHME EPOUSTOUFLANT - PASSE PARFAITE AU PIXEL PRÈT - JOUABILITÉ STRATÉGIQUE SUPERBE PRÉCISION-REEL ET INTENSE PLAISIR A JOUER

KICK OFF 2 améliore les techniques de jeu de KICK OFF, gagnant du prix du MEILLEUR JEU DE L'ANNEE en Grande Bretagne et gagnant de prix semblebles en Europe dont le TILT D'OR en France

Une foule de nouveaux facteurs a ete ajoutée à ceux qui ont passionné des milliers de joueurs dans le monde entier

Vision totale du terrain sur tout l'écran avec les joueurs et les marques dans une bonne proportion
- Possibilite de 1 a 4 joueurs (ST et AMIGA seulement)
- 2 joueurs en équipe contre l'ordinateur ou deux joueurs l'un contre l'autre
- Des centaines de joueurs chacun possedant une combinaison unique d'attributs et de compétences .
- Rapidite du joystick pour controler le dribble, les passes, les tirs des têtes
- Possibilite de changer la direction de la balle après avoir ete lancee par le joueur

9 types de tir avec controle de leur puissance coups longs et courts

Sélection de l'equipe a partir d'un groupe de 16 avec remplaçants et choix des tactiques

Matchs en Championnat et en Coupe

Possibilite de sauvegarder jusqu'a 17 matchs

Possibilité de revoir éditer et sauver vos meilleurs coups et creer votre "GOLDEN DISC"

- Graphismes : 6 stades et 22 couleurs (Amiga et ST)
- Possibilité de charger votre propre equipe pour un match simple ou pour un Championnat (jusqu'à 4 équipes peuvent être mises en place)
- Chargez votre propre tactique a partir de PLAYER MANAGER

Cartons jaunes et rouges 16 differents arbitres, règles hors jeu arrêt de jeu et une foule de facteurs **pour creer une atmosphere d'un réel match de football** !

Minimum d'un mega byte de mémoire sur Amiga et Atari seulement

Possibilité par la suite de charger des disquettes de niveaux d'evenements speciaux Coupe d'Europe ou du Monde

Disponible sur ATARI - AMIGA
IBM PC CBM 64
AMSTRAD

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente

SSI BON

Voici le dernier-né de la série des jeux de rôle de SSI : **The Secret of the Silverblades** ! Les aficionados de la sega adoreront se replonger dans cet univers parallèle. Si vous avez aimé *Pool of Radiance*, si vous êtes sorti vivant de *Curse of the Azure Bonds* - alors n'hésitez pas une seule fraction de seconde, courez, sautez, envolez-vous pour de nouvelles aventures.

Quelque part dans les vallées froides des montagnes Dragonspine (deux qui le tiennent, un qui le...) les cris désespérés des mineurs pétrifiés de terreur résonnent sans fin. "Sauvez-nous du Diable !", s'exclament ils. Diantre ! Creusant par mégarde dans le sanctuaire maudit, ils ont réveillé des créatures horribles qui envahissent le puits de la mine et projettent de s'échapper vers la surface. A vous de jouer ! Vous devrez résoudre ce mystère et stopper l'invasion...

Pour ce faire, vous disposez d'une douzaine de nouveaux sortilèges (désintégration, pétrification etc.) mais attention, les monstres ont plus d'un tour dans leur sac de nœuds. Ce nouveau défi va vous emmener dans le monde des Royaumes Oubliés où tout survit au milieu des ténèbres et des maléfices. Bon voyage les petits gars ! ■

LA SIMULATION EXTREME

Subbuteo - ce nom vous dit quelque chose ? Vous vous souvenez sans doute du jeu de plateau qui permettait de disputer des matchs de foot à l'aide de petites figurines montées sur des sortes de toupies basculantes. Un coup de pouce, une pichenette et le joueur en se balençant envoyait la balle de l'autre côté du terrain.

Voilà que TSM a décidé d'adapter sur micro ce jeu qui a fait avec succès le tour du monde entier. Ils s'y sont donnés à plein : imaginez que l'équipe de programmeurs a passé deux semaines uniquement à jouer au jeu de plateau afin d'en étudier les moindres détails... On a même fait venir le champion d'Angleterre junior de *Subbuteo* pour recueillir de précieux conseils !

Le terrain sera représenté en 3D, on pourra l'observer selon tous les angles et même zoomer sur certains de ses secteurs. Les matchs emploieront un peu les mêmes techniques que les traditionnels billards sur micro - avec possibilité de choisir un angle de visée et de régler la puissance de tir. Bien joué de la part de TSM qui, comme tous les autres éditeurs en cette période de Coupe du Monde, nous sort sa petite simulation de foot sans trop en avoir l'air. Car *Subbuteo* constitue quand même un jeu de foot.. déguisé, certes, mais toujours avec onze crétins poilus en calecif et une baballe couverte de poils noirs (beurk !).

FOUS DU VOLANT

Les habitués des salles d'arcade se souviennent encore avec émotion de *Hard Drivin'* (une superbe course de voitures en 3D sur un circuit parsemé d'obstacles impressionnants). Les possesseurs de micros durent se contenter d'une conversion assez réussie mais qui - comme l'original - ne proposait que deux circuits (dont un, le circuit de vitesse, ne présentait aucun passage vraiment spectaculaire). **Skid Mark** comble cette lacune puisqu'il est en quelque sorte un remake de *Hard Drivin'* - agrémenté d'un éditeur de circuits qui vous permettra de vous éclater le châssis sur des pistes conçues par vous-même. Les premières ébauches du programme sur PC et compatibles se révèlent d'une rapidité étonnante et le circuit proposé au départ mérite à lui seul le déplacement. Chicanes, virages relevés, loopings, ponts basculants se succèdent à une allure effrayante. Autre innovation, vous choisirez votre véhicule parmi des marques prestigieuses comme Ferrari ou Lamborghini... Dommage de bousiller de tels engins, mais il faut avouer qu'user autant de bolides Ferrari que de Kleenex vous donne l'étrange impression d'être riche... Pas désagréable !

Rédacteur en chef :
Jean-Michel Berté
Rédacteur en chef adjoint :
Georges Bnze
Secrétaire de rédaction :
Jean-Henri Derveaux
Rédaction :
Jean Pierre Labro,
Marc Lacombe
Directeur de conscience :
Professeur Choron
Directrice de la publicité :
Isabelle Berté
Secrétariat :
Jocelyne Lefebvre
Directeur artistique :
Jean-Yves Zegnoni
Abonnements :
Franck Maillochon
Ont collaboré à ce numéro :
Jérôme Darnaudet,
Cécile Font,
Christian Gomes,
Laurent,
Ludovic Monnerat,
Patrice Orset,
Jean-Marc Ouvré,
Zagus
Correspondants permanents à l'étranger :
Kelly Beswick, Kati Hamza,
Gordon Houghton,
Tony Takoushi (GB),
Fred Schaarig (RFA),
Mine Cosnefroy (USA),
Fumihon Takahashi (Japon)
Illustrations
Carali Coucho,
Cuneo, Jaap,
Larbi, Lerouge,
Lidwine, Rasheed,
Vuillemin
Flashage :
Janjac
Photogravure :
Atelier André Michel,
Photocop
Impression:
Rotolaf
Dépôt légal :
2ème trimestre 1990
ISSN 0984-9629
Commission paritaire : 70043
Edité par Sendyx S.A.
au capital de 250 000 F
67, avenue du Maréchal-Joffre
92000 Nanterre
Tél. : 47.21.29.29
Télécopie/Fax :
47 25 72 75
P.-D.G.,
Directrice de la publication :
Isabelle Berté
Distribution NMPP
Copyright MICRO NEWS, Paris 1990

PLUS DE TUBES MOÏNS DE PUB !

"POUR CONNAÎTRE LA FRÉQUENCE SKYROCK DE VOTRE VILLE : MINITEL 3614 CODE SKY.
SKYMESSAGERIE : MINITEL 3614 CODE GÉRALDINE".

IL N'EXISTE AUCUN ENDROIT OU VOUS POURREZ ENTER...

SLY SPY

Secret Agent

SA CARTE DE VISITE EST UNE INVITATION A DANSER AVEC LE DANGER! ENTREZ DANS L'EXISTENCE EXPLOSIVE D'UN AGENT SECRET DANS CE THRILLER D'ARCADE/ACTION QUI VOUS LAISSERA A PEINE LE TEMPS DE REPRENDRE VOTRE SOUFFLE!

AMSTRAD
ATARI ST
AMIGA

ocean

ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF
DE GRASSE. TEL: (1) 4335067